

Федеральное государственная автономное  
образовательное учреждение  
высшего образования  
«СИБИРСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»  
Гуманитарный институт  
Кафедра культурологии

УТВЕРЖДАЮ  
Заведующий кафедрой  
\_\_\_\_\_ Н. П. Копцева  
«\_\_» \_\_\_\_\_ 2019 г.

**БАКАЛАВРСКАЯ РАБОТА**

50.0301 Искусство и гуманитарные науки (кино и видео)

СПЕЦИФИКА ПОП-КУЛЬТУРНОЙ КИНОФАНТАСТИКИ 1975-2010-Х годов

Руководитель \_\_\_\_\_ канд. философ. наук, доцент Резникова К.В  
Выпускник \_\_\_\_\_ Сальникова К.А.

Красноярск 2019

Продолжение листа ВКР по теме «Специфика поп-культурной кинофантастики  
1975-2010-х годов»

Нормоконтролер

\_\_\_\_\_

А.Е. Худоногова

## РЕФЕРАТ

Бакалаврская работа по теме «Специфика поп-культурной кинофантастики 1975-2010-ых годов.» содержит страницы текстового документа, использованных источников.

ПОП-КУЛЬТУРА, КИНЕМАТОГРАФ, ФАНТАСТИКА, 1975-2010-Е,  
«БЭТМЕН» ТИМ БЕРТОН, «ТЕМНЫЙ РЫЦАРЬ» КРИСТОФЕР НОЛАН.

Цель данного исследования – выявить специфику поп-культурной кинофантастики 1975-2010-ых годов.

Задачи, решаемые в процессе работы:

- Определение ключевых понятий «поп-культура» и «кинофантастика»;
- Выявление специфики развития поп-культурной кинофантастики;
- Выявление ключевых черт поп-культурной кинофантастики 1975-2010-ых годов;
- Анализ кинопроизведений «Бэтмен» Тима Бертона, «Темный рыцарь» Кристофера Нолана.

В результате проведенного исследования было проанализировано произведения искусства.

## СОДЕРЖАНИЕ

Введение.....	6
1. Определение и специфика кинофантастики в популярной культуре.....	11
1.1. Определение терминов «популярная культура».....	11
1.1.1. Предпосылки возникновения популярной культуры: традиционная культура.....	11
1.1.2. Становление массовой культуры: информационное общество.....	15
1.1.3. Массовая и популярная культура: различия и взаимодействие.....	19
1.1.4. Поп-культура как «культурная индустрия»: характеристика и проблемы.....	22
1.1.5. Составляющие и истоки популярной культуры.....	25
1.2. Определение термина «кинофантастика».....	31
1.2.1. Кинематограф в популярной и массовой культуре.....	36
1.2.2. Возникновение и жанры поп-культурной кинофантастики.....	37
1.2.2.1. Научная фантастика.....	40
1.2.2.2. Фэнтези.....	42
2. Анализ поп-культурной кинофантастики с 1975-2010-х годов.....	44
2.1. Специфика кинофантастики в популярной культуре 1975-2010-ых годов: социокультурное влияние, технические и сюжетные средства выразительности.....	44
2.1.1. Первые этапы становления поп-культурной кинофантастики.....	44
2.1.2. 1970-е годы.....	48
2.1.2.1. Во время и после «Звездных войн» Джорджа Лукаса.....	50
2.1.3. 1980-е: Золотая эра поп-культурной кинофантастики.....	53
2.1.4. 1990-е: Фильмы по комиксам и закрепление франшиз.....	56
2.1.5. 2000-е: 3D-эффекты и Новая студийная система.....	61
2.1.6. 2010-е: киновселенные и ремейки.....	66

2.1.6.1. Феномен киновселенных.....	69
2.2. Сравнение произведений «Бэтмен» (1989, Тим Бертон) и «Темный рыцарь» (2008, Кристофер Нолан).....	74
Заключение.....	80
Список использованных источников.....	83

## **ВВЕДЕНИЕ**

### **Актуальность темы исследования**

В наши дни популярная культура занимает огромное место в жизни общества. В нее входят огромное количество областей: от книг и комиксов, до брендов и кинематографа. Кино занимает особое место в поп-культуре, так оно является одним из универсальных искусств и доступно большинству потребителей.

Большинство поп-культурных направлений берут свое начало в кинематографе. В современном мире течения популярной культуры основаны на кинопроизведениях прошлого, интерес к которым сохраняется и сегодня. Они зацепили зрителя художественными и техническими приемами, яркими образами и антуражем, нестандартными мирами и сюжетными поворотами. Данные кинокартины продолжают жить и преобразовываться в современных кинопроизведениях. Следовательно, для того чтобы понимать тенденции и течения современного поп-культурного кино, необходимо знать и разбираться в произведениях прошлого.

Так цель популярной культуры – обеспечения индивида досугом, то ее кинематограф должен быть крайне разнообразным по видам и жанрам. Человек выбирает себе досуг с целью разгрузить разум, отстраниться от проблем. Из этого следует небольшая тяга к эскапизму, который может обеспечить кинематограф. Такую возможность в наибольшей степени оказывает кинофантастика, которая, в свою очередь, занимает огромную часть современной популярной культуры.

Так как поп-культура является тем, чем современный человек наполняет свое свободное время и частную жизнь, то на нее есть огромный спрос. А где спрос – там и предложение. На данный момент существует огромное количество поп-культурной кинофантастики, которое с каждым годом все больше пополняется. Следовательно, рано или поздно оригинальные объекты поп-культуры будут появляться крайне редко, а ее

пространство будет перенасыщено однообразным контентом, и интерес публики будет падать.

Таким образом, изучение специфики поп-культурной кинофантастики 1975-2010-ых годов поможет выявить пиковые точки развития и спада зрительского интереса и художественных особенностей фильмов этого жанра и позволит проследить динамику развития поп-культурного кино в целом.

*Объектом исследования* является поп-культурная кинофантастика 1975-2010-ых годов

*Предметом исследования* выступает специфика и развитие поп-культурной кинофантастики 1975-2010-ых годов.

### **Степень изученности**

К исследованию поп-культурной среде прямо и косвенно обращались множество авторов. Истоки популярной культуры следует искать в народных развлечениях, сказках, традициях, и других составляющих традиционной культуры. Наиболее подробно можно прочесть об этой сфере в статье Костиной А.В. «Традиционная культура: к проблеме определения понятия». В ней рассматривается народная культура с точки зрения культурологии, социологии, этнографии, фольклористики и философии. Автор рассматривает те сферы, которые позже лягут в основу понятия «поп-культура».

Предпосылки формирования популярной культуры заложены в самой структуре общества. Испанский философ Хосе Ортега-и-Гассе в своем труде «Восстание масс» сформулировал деление общества на «творческую элиту» и «массу», где первая составляет меньшую часть, а вторая – большую. И так, в начале XX века при появлении всеобщего доступного образования, возникают новые социальные образования среди «массы», где и возникает понятие «массовая культура».

Массовая (или популярная культура) тесно связана с бизнесом и коммерциализацией. Об этом упоминал Карл Маркс в своей статье «Теория прибавочной стоимости», в контексте коммерциализации литературного труда, идущего в массы. Аналогичную тенденцию отмечал социолог Сорокин П. А. в «Человек. Цивилизация. Общество», делая упор на демократизацию и контроль промышленных дельцов над сферами искусства, которые превращают произведения в товар. В своем научном издании «Культурные индустрии» Дэвид Хэзмондалш, профессор университета Лидса (Великобритания), рассматривает сферы культуры как индустрию, и проводит анализ всех изменений и их предпосылок в данных сферах. Он так же разбирается в спорах о роли культуры и творчества, уделяя внимание вопросам культурной политики, влияния знаменитостей и т.д., помещая их в политический и экономический контекст. Особый упор он делает на 1980-е годы, как расцвет общества массового потребления, на желаниях которого основывается поп-культура.

Наиболее задействованной сферой в контексте поп-культуры оказался кинематограф. Он стал частью сферы развлечений почти сразу с момента его появления. В книге «История киноискусства» за авторством Теплица Е. кино рассматривается как «универсальное средство для повышения культуры отдельно взятого гражданина». Кинематограф, по словам советского режиссера и монтажера С. Эйзенштейна, может "сверстать в обобщенный облик человека и то, что он видит; человека и то, что его окружает; человека и то, что он собирает вокруг себя". В контексте массовой культуры как индустрии, через кинематограф формируются особые модели поведения и потребности в обществе. Об этом пишет социолог Кириллова И. Б. в учебном пособии «Медиакультура». Французский философ и социолог Э. Морен в своем труде «Кино или воображаемый человек» считает, что для массового кинематографа характерны такие составляющие, как система «звезд», эротика, насилие,



хэппи-энд и реклама: “Воображаемое в ней имитирует реальное, а реальное окрашивается в цвета воображаемого”

Исходя из этого, чаще всего наиболее востребованным жанром популярного кино является фантастика. Она включает в себя множество поджанров, таких как фэнтези, киберпанк, научная фантастика, мистика и т.п.. Все сюжеты берут за основу литературные произведения, научные достижения, мифологию и т.д. Подробнее об этом написано в сборнике статей «Фантастика. Эпизод первый: Сборник статей». Мифологическую подоплеку фантастики в кино рассматривает Галина М. С. в монографии «Мифология и кинофантастика». Советский киновед Ханютин Ю.М. объясняет методы рефлексии общества при помощи кинофантастики в труде «Реальность фантастического мира: Проблемы западной кинофантастики». История современной кинофантастики и ее влияние на массовое потребление описывает в своей книге «История научной фантастики Джеймса Кэмерона» голливудский режиссер Джеймс Кэмерон. Влияние фантастики на современную молодежь рассматривает Н.В. Долгова в своей статье «Репрезентация фантастики в российских Интернет-изданиях (по материалам информационно-развлекательного портала «Мир фантастики»))».

Прочую информацию о кинофантастике прошлого и современности можно найти на ресурсах «Мир фантастики» - электронном и печатном издании о различных фантастических фэндомах, а также на «Фантасты.Ru», где размещаются критические статьи обзоры на фантастическую литературу, кинематограф и видеоигры.

Данные источники дают достаточно полное описание исследуемой проблемы, которое является не только информативным, но и вспомогательным при формировании следующего практического этапа исследования.

### **Цель исследования**

Выявить специфику и проследить тенденции развития поп-культурной кинофантастики 1975-2010-ых годов.

**Цели исследования соответствуют следующие задачи:**

- Определить сущности поп-культуры и кинофантастики и выявить их признаки;
- Проследить этапы развития кинофантастики в контексте социокультурной среды с 1900 по 2010-е годы;
- Рассмотреть три пиковых фильма в промежутке между 1975 и 2020 годами.

**Методология**

В данном исследовании применен ряд методов, которые позволят провести исследование специфики поп-культурной фантастики 1975-2010-ых годов. Так, использован культурно-исторический метод, который позволит выстроить развитие поп-культурной кинофантастики, а также поможет обозначить ее характеристику. Также применены семиотический и сравнительный методы. Семиотический метод позволит проанализировать кинопроизведения как знаковые системы, например, позволит рассмотреть персонажей фильма как носителей определенной знаковой системы. Тогда как сравнительный метод позволит сопоставить изменения специфических черт поп-культурной кинофантастики на протяжении 45 лет. Более того, применен комплекс методов, таких, как анализ, синтез и интерпретация. Метод анализа позволяет рассмотреть социальные и культурные процессы в кинофантастике 1975-2010-х годов и выявить ее свойства и признаки. Метод синтеза позволяет собрать отдельные части в единое целое и выявить общую особенность. Метод интерпретации позволяет раскрыть закономерность развития поп-культурной кинофантастики.

**Предполагаемый результат**

Результат исследования предполагает определение специфики поп-культурного кинематографа 1975-2010-ых годов, анализ фильмов позволит

сопоставить кинематографическую популярную культуру разных периодов, выявить взаимосвязи и принципы дальнейшего развития кинофантастики.

### **Апробация**

Данное исследование может быть применено в образовательной сфере, а именно использоваться, как теоретический материал на курсах по истории кинематографа. Более того, данная работа может служить фундаментом для дальнейшего исследования американского независимого кинематографа.

## **1. ОПРЕДЕЛЕНИЕ И СПЕЦИФИКА КИНОФАНТАСТИКИ В ПОПУЛЯРНОЙ КУЛЬТУРЕ**

Настоящая глава раскрывает историко-теоретические аспекты исследования. Внимание обращено на предпосылки появления популярной культуре, а так же различия между ней и массовой культурой. Кроме того, исследуются причины формирования поп-культуры, как части культурных и развлекательных индустрий с социальной, экономической, политической и культурной точек зрения. Вместе с этим, в данной главе уделяется огромное внимание кинематографу, как к составной части массовой и популярной культуры, а так же анализ фантастического течения в этой сфере. Который, в свою очередь, является предметом данного исследования.

### **1.1. Определение термина «популярная культура».**

В наши дни популярная культура занимает огромное место в жизни общества. В нее входят огромное количество областей: от книг и комиксов, до брендов, музыки и кинематографа. Что касается терминов, то «популярная культура» (или «поп-культура») определяется как общедоступная для понимания и творения массами культура, основанная на авангардистских взглядах и негативном отношении к классической культуре и мировому культурному наследию. Это понятие часто объединяю с понятием «массовая

культура», куда входят развлечения, информация и быт современного общества и большинства населения. Для того чтобы наиболее полно изучить феномен популярной культуры, ее необходимо рассмотреть в контексте других культурных моделей.

### **1.1.1. Предпосылки возникновения популярной культуры: традиционная культура**

Истоки популярной и массовой культуры следует искать в народных развлечениях, сказках, традициях, и других составляющих традиционной культуры. Все они, так или иначе, рассматриваются с точки зрения культурологии, социологии, этнографии, фольклористики и философии.

Философский подход определяет «традиционную культуру» как «механизм воспроизводства социальных институтов и норм, при котором поддержание последних обосновывается, узаконивается самим фактом их существования в прошлом»<sup>1</sup>. Таким образом, она воспроизводит в современной культуре те образцы, которые закрепились в прошлом и адаптировались под реалии нынешнего времени. Данный вид культуры тесно связан с традициями, мифологией, фольклором и ритуалами, не зависящими от института власти. Однако, постоянное использование и воспроизведение данных культурных образцов в качестве основы социального поведения, ведет к утрате их сакрального смысла, из которых вытекают консерватизм и статичность в обществе.

В рамках социологического подхода, трактовка «традиционной культуры» предлагается исследователем К. Б. Соколовым. Он рассматривает фольклор с точки зрения теории субкультурной стратификации, подразумевая под этим наличие своей культуры у каждого этноса, социума, социального слоя и тому подобных общественных образований. При этом, у каждой из групп формируется собственный взгляд на мир и образ жизни, выражающиеся

---

<sup>1</sup> Традиция // Философский энциклопедический словарь. М., 1983. С. 253.

в своеобразных ритуалах и фольклоре, и проявление их в художественной культуре<sup>2</sup>. Наравне с этим, социолог А.В. Захаров выстраивает свою теорию, где главным вопросом он ставит определение сущности традиций. Является ли она содержанием культуры, или способом ее функционирования. По его словам, традиционная культура появляется тогда, когда современность оценивается и интерпретируется через «взгляд в прошлое», где прошлое является дешифратором и исходной точкой для настоящего<sup>3</sup>. При этом важны не эстетические или морально-нравственные составляющие культуры, но тот способ, которым тиражируются, производятся и потребляются символические ценности<sup>4</sup>. Данный подход позволяет рассматривать в подобном аспекте элитарную и массовую культуру, следовательно, является крайне продуктивным.

«Социогуманитарный» подход можно считать частью социологического подхода, с той разницей, социогуманитарный подход ориентируется на особенности функционирования традиционной культуры в современной среде. Как правило, выделяются два блока существования данной культуры – «нормы-ценности-смыслы-символы» и «формы их функционирования и социальной трансмиссии»<sup>5</sup>. В данном контексте, наиболее существенными частями традиционной культуры являются: культурный текст (в широком смысле), социальный носитель, механизмы перехода культуры (в социальном плане), и функции культуры в обществе<sup>6</sup>. Такой подход позволяет рассматривать включение человека в определенный социум, а социум в мир, при помощи институализации, регламентации и регулирования<sup>7</sup>. Исследователь Н.Г. Михайлова предлагает считать народной культурой творчество современных субкультур, и адаптированную профессиональную

---

<sup>2</sup> Соколов К. Б. Субкультурная стратификация и городской фольклор // Традиционная культура. 2000. № 1. С. 14.

<sup>3</sup> Захаров А. В. Традиционная культура в современном обществе // Социологические исследования. 2004. № 7. С. 105–115.

<sup>4</sup> Захаров А. В. Традиционная культура в современном обществе // Социологические исследования. 2004. № 7. С. 109

<sup>5</sup> Народная культура в современных условиях. М., 2000. С. 15-18

<sup>6</sup> Народная культура в современных условиях. М., 2000. С. 20-22

<sup>7</sup> Злобин Н. С. О достоинствах метода «статизации» // Культура и общественный прогресс. М., 1980. С. 25.

культуру и ее промежуточные формы. Она отмечает, что традиционная культура – это собирательное понятие, не имеющее четко определенных границ и включающее в себя культурные пласты различных эпох от древности до современности<sup>8</sup>. Она способна функционировать вне институтов и организаций, в исключительно устной традиции по фольклорному типу, передаваемая из поколения в поколение<sup>9</sup>.

Что касается фольклорного подхода, то в широком смысле он охватывает весь комплекс явлений конкретного народа, которые включают в себя наиболее устойчивые и проявившие свою безусловную ценность параметры. Эти параметры, в свою очередь, становятся общезначимы для большинства социальных групп<sup>10</sup>. Сам фольклор, как традиционная народная культура, определяется как коллективное, основанное на традициях творчество групп или отдельных людей, определяемое надеждами и чаяниями общества, являющееся адекватным выражением их культурной и социальной самобытности. Фольклорные ценности передаются устно, путем имитации и прочими вербальными и невербальными способами, которые включают в различные виды художественного творчества<sup>11</sup>. Историк К. В. Чистов выделяет четыре основных концепции в контексте многообразия подходов<sup>12</sup>:

- Социологическая. Традиционная культура является устно передаваемым опытом и знанием простого народа. Она трактуется как вся духовная культура, которая относится к архаическому периоду развития. К этому относятся некоторые виды материальной культуры.
- Эстетическая. Фольклор подразумевается как «художественная» коммуникация («диалог» зрителя и произведения искусства)<sup>13</sup>.

---

<sup>8</sup> Михайлова Н. Г. Народная культура //Культурология. XX век. Энциклопедия. В 2 т. Т. 2. СПб., 1998. С. 70.

<sup>9</sup> Михайлова Н. Г. Народная культура //Культурология. XX век. Энциклопедия. В 2 т. Т. 2. СПб., 1998. С. 17.

<sup>10</sup> Каргин А. С. Народная художественная культура. М., 1977. С. 18.

<sup>11</sup> Newsletter / Published by Nordic institute of folklore. Turku, 1987. № 1. Р. 8. (в рамках совещания правительственных экспертов по сохранению фольклора при ЮНЕСКО, Париж, 1 марта 1985г.)

<sup>12</sup> Чистов К. В. Фольклор // Культурология. XX век. Энциклопедия. В 2 т. Т. 2. СПб., 1998. С. 303.

<sup>13</sup> Тарасова М.В., Коммуникативные основы художественной культуры / М.В. Тарасова, В. И. Жуковский. Красноярск: СФУ, 2012. – 360с.

- Филологическая. Акцент на вербальность, связанность традиций со словом.

- «Теретико-коммуникативная». Фольклор понимается как знаково-символическая система, возникающая в границах до-письменной культуры.

Вместе с этим акцентируется принадлежность народной или традиционной культуры к «народу» противостоящему «привилегированному меньшинству»<sup>14</sup>. На данный момент, особенности фольклора, а именно народный характер и устная традиция передачи, лишают данную область универсальности. Они не позволяют рассматривать в качестве фольклора преобладающую часть современной народной культуры, которая перерастает в массовую. Так же, учитывая изменившуюся культурную и социальную реальность, фольклор понимается как «совокупность вербальных или вербально-невербальных структур, циркулирующих в бытовой практике»<sup>15</sup>. Следовательно, массовая и народная культура проявляют функциональное родство через анонимность, отсутствие специализированности в содержании предметов фольклора, вариативности и в способе взаимодействия с ними.

В условиях современного общества основным путем взаимодействия и взаимопроникновения подавляющим количеством культурных форм стали массовые сетевые коммуникации. Данный способ перемещения информации означает потребление предметов культуры и вхождение в нее определенных традиций, создание культурных артефактов (как пример – вся сетевая культура). Следовательно, ссылка на канал коммуникации в настоящем времени не является индикатором специфики культуры, действующей подобным образом. Поэтому, единственным решением, осуществляющем подобные взаимодействия и различения, представляется определенный тип личности или тип субъекта исторического действия, вырабатываемый данной

---

<sup>14</sup> Марксистско-ленинская эстетика: учеб. пособие для вузов. / Л. В. Алехина, В. Р. Аронов, М. Н. Афасижев [и др.] ; под ред. М. Ф. Овсянникова. М., 1983. С. 360.

<sup>15</sup> Чистов К. В. Фольклор // Культурология. XX век. Энциклопедия. СПб., 1998. С. 305.

культурой. Исходя из этого, традиционная культура воспроизводит коллективную личность в качестве субъекта истории. Для подобной личности характерно отождествление себя с социальной группой, которая содержит в себе общность культурных связей и механизмов жизнедеятельности<sup>16</sup>. В рамках своего социума индивид действует в качестве функционального элемента, обеспечивающего существование одного. «Коллективная личность», как правило, представлена в социуме в лице сословия, являющегося низшими слоями социальной иерархии. В современных обществах, включающих в себя этнические, народные, субкультурные общности, воспроизводится один и тот же тип коллективной личности. И на данной основе строятся все градации культур.

### **1.1.2. Становление массовой культуры: информационное общество**

Из всего выше сказанного следует, что предпосылки формирования массовой и популярной культуры заложены в самой структуре общества. Что касается более точной терминологии, то массовая культура понимается как тип культуры массового индустриального общества, характеризующегося не только крупным машинным производством, фабричной организацией труда, свободной торговлей и общим рынком, но и урбанизацией, массовизацией, маргинализацией, усилением процессов миграции<sup>17</sup>. Данный термин появляется в начале 20 века при возникновении всеобщего доступного образования и новых социальных слоев среди «масс».

Одним из самых ярких критиков тенденций, которые привели к появлению массовой культуры, был Ф. Ницше, по словам которого массовое общество преклоняется перед всем заурядным. Испанский философ Хосе Ортега-и-Гассе сформулировал более четко разделение общества на «творческую элиту» и «массу», где первая составляет меньшую часть, а вторая

---

<sup>16</sup> Костина А. В. Традиционная культура: к проблеме определения понятия / Информационный гуманитарный портал «Знание. Понимание. Умение» / №4, 2009 - Культурология.

<sup>17</sup> Костина А.В. Традиционная, элитарная, массовая культуры: К проблеме определения понятий // Костина А.В. Соотношение традиционности и творчества как основа социокультурной динамики. – М. ЛИБРОКОМ, 2010. – С. 17-46.



– большую<sup>18</sup>. Он констатирует, что «массы» все больше рвутся к власти, игнорируя духовную элиту, не имея при этом способности к управлению. Принадлежность к «массе» является, по его словам, характеристикой ущербности личности.

Для массовой культуры характерно стремление к гипнотическим способам воздействия на сознание индивида, создания обрядности и идолопоклонничества рамках данной культуры, в условиях почти фанатичной веры. В условиях массового производства и потребления культурных ценностей, формы и предметы культуры возникают в поточно-конвейерной организации труда. Следовательно, уровень соответствующих культурных ценностей снижается, а пассивное ее потребление ведет к манипулированию сознанием потребителя. Она становится инструментом для внедрения определенным социальным группам стереотипов поведения, транслировать потребности и формировать стандарты эстетики. Как доказательство существования данного аспекта массовой культуры приводятся стандартизация быта, существование «звезд» досуга и т.д. В то же время, ее существование желательно, так как она собирает в единое целое информационное общество, адаптирует индивида к взаимодействию с ним, и формирует определенную систему ценностей. Как бы не критиковали массовую культуру за ее «примитивность» и «бездуховность», но альтернативы не наблюдается. На данный момент массовая культура становится все более объединяющей, благодаря чему появляются огромное количество индивидуальных культурных стилей, граничащих с элитарной культурой.

Подобные пограничные феномены транслируют через массовую культуру сферы, свойственные элитарному спектру: государственную, культурную и социально-экономическую политику. Предпосылкой к подобным изменениям стало формирование информационного общества как

---

<sup>18</sup> José Ortega y Gasset. La rebelión de las masas. 1930.

экономической, социальной и культурной системы. Основополагающими составляющими стали особая роль знаний, основанные на ней технологии, доминирование информации, развитие сектора услуг и увеличение качества жизни.

Информационное пространство, в которое ступило человечество примерно в 1960-ых годах, устанавливает взаимную корреляцию между техникой и культурой в жизни общества. В рамках одной социокультурной информационной системы могут быть представлены различные знаковые фиксации реальности, со своим уровнем развития культурно-исторического, социального и ценностного содержания. При этом, сочетание технологической и любой другой реальности составляет оригинальность каждого из культурных областей, содействуя наиболее выгодный и эффективный способ его существования. Каждая подобная коммуникационная система качественно благодаря определенному характеру производственной деятельности, особенностям исторического развития, специфике социальной структуры и типа межкультурных связей.

Для понимания социальных связей в информационную эпоху, необходимо знать, что принцип шифрования информации напрямую воздействует на качество знания и определяет характер доминирующей культуры в конкретном отрезке времени<sup>19</sup>. В итоге, роль культуры в обществе возростала, так как была построена на всеобщей доступности знания. А. И. Ракитов обосновывает взаимосвязь истории и технологий, отмечая огромное увеличение числа источников и их систематизацию по областям знаний, что выводит культуру во всех ее проявлениях на уровень выше, чем в предыдущий этап исторического и экономического развития<sup>20</sup>.

Для информационного общества характерно приобретение «сферы ощущений, эмоций и нравственности, а также интеллекта, стремящегося

---

<sup>19</sup> Robertson D. S. The information revolution // Communication Pres. N. Y., 1990. ≈ V. 17. N2. P. 235–254.

<sup>20</sup> Ракитов А. И. Новый подход к взаимосвязи истории, информации и культуры: пример России // Вопросы философии. 1994. № 4. С. 14–34.

упорядочить эти качества» более самостоятельного характера<sup>21</sup>, что сказывается так же на массовой и популярной культурах. Это сказывается на повсеместной персонализации культуры, ориентирования на человека как индивида вне массовизации, построение новой структуре ценностей. При этом, социальные ценности проходят дробление вместе с уходом от социальной стандартизации. Следовательно, это может привести к конфликту между различными социальными объединениями<sup>22</sup>. Вместе с повышением образованности и безопасности в обществе, растет уровень жизни в нем, а индивид становится более раскованным: от реализации ежедневных потребностей до личных увлечений и развлечений. От гедонизма, характерного для 1960-ых годов (обладание конкретными материальными объектами), общество перешло к оценке успеха через качество жизни<sup>23</sup>. К 1980-ым «эротически-психопатическая» массовая культура сменилась осуждением «потребительской всеядности», неприятием стандартизации жизни. Целью потребления становится информация и внутреннее обновление, а результатом – появление ответственного и информированного индивида с самоконтролем. За счет того, что благодаря техническому прогрессу человеку стало проще выполнять рабочие нормы и удовлетворять свои материальные потребности, на первый план выходит «необходимость сочетать безопасность, свободу, справедливость и ответственность»<sup>24</sup>. А доминирующая роль знания как производительной силы делает образование фактором, повышающим социальный статус носителя. Все это смещает потребление к информационной сфере, и, следовательно, генерирует новые знания.

Система ценностей изменяется со сменой поколений, вместе с тем изменяется и культура. Для культуры информационного общества характерно клиповое сознание за счет огромного ежедневного потока информации. Если в традиционном обществе информационных сообщений было не так много, то в

---

<sup>21</sup> Белл Д. Грядущее постиндустриальное общество: Опыт социального прогнозирования. М., 1999. С. LXXXVI–CXLIV.

<sup>22</sup> Toffler A. The Adaptive Corporation. Aldershot : Gower, 1985.

<sup>23</sup> Липовецки Ж. Эра пустоты. Эссе о современном индивидуализме. С. 161–165.

<sup>24</sup> Hicks J. Wealth and Welfare. Oxford, 1981. P. 138–139.

информационном обществе через средства массовой коммуникации информационные образы распространялись через различные региональные и этнические каналы. Это вело к их стандартизации в обществе, которая превращалась в стереотипы, а позже в иконические значения, которые подвергаются различным манипуляциям со стороны человека<sup>25</sup>. Из-за неспособности удержать в голове и воспринимать всю полученную информацию, общество прибегает к конструированию реальности на основе обрывков информации на подсознательном уровне. Таким образом, человек формирует собственные материалы на основе проб и ошибок, которые помогают выжить в стремительно изменяющейся реальности<sup>26</sup>. Однако изобилие информации неизбежно приводит к поверхностности восприятия, а далее – мышления. Неспособность адекватно воспринимать весь поток информации и использовать ее во взаимодействии с социумом приводит к выбору между двумя вариантами поведения. Либо индивид постоянно переходит между слоями информации под угрозой дезориентации, либо выбирает определенные сферы интересные лично ему и взаимодействует таким образом лишь социальной группе со смежными интересами. Это помогает сохранить индивиду самотождественность, не перегружая свои адаптивные механизмы<sup>27</sup>.

### **1.1.3. Массовая и популярная культуры: различие и взаимодействие**

Одновременно с развитием информационного общества массовая культура претерпевает значительные изменения. За счет появления огромного количества источников информации и их развития массовая культура начала дробиться на колоссальное множество сфер, где разделение культуры на элитарную, популярную и массовую варьируется по сфере интересов и социального статуса индивидов. В культурологии не существует четкого

---

<sup>25</sup> Тоффлер Э. Третья волна. М., 1999. С. 265.

<sup>26</sup> Дилигенский Г. Г. Историческая динамика человеческой индивидуальности // Одиссей. М., 1994. С. 98.

<sup>27</sup> Костина А.В. Тенденции развития культуры информационного общества: анализ современных информационных и постиндустриальных концепций / Информационный гуманитарный портал «Знание. Понимание. Умение»/ №4 2009 - Культурология

разграничения популярной и массовой культуры, однако некоторые исследователи их четко разграничивают. Они подразумевают популярную культуру как самый поверхностный слой культуры, расположенный между элитарной и фольклорной культурой<sup>28</sup>. Она считается культурой, принадлежащей среднему классу, если таковой составляет большинство. Популярная культура считается изначально отделенной от коммерческой деятельности, с естественной, а не синтезируемой, популярностью. Она находится ближе к языку, к образам и идеалам народной культуры, и отражает ориентиры и мифы народного сознания. От народной культуры ее отличает монофункциональность. То есть, если традиционная культура выступает как способ социализации и передачи опыта, то популярная культура является преимущественно досугом<sup>29</sup>.

В контексте информационного общества массовая и популярная культуры различаются тем, что популярная культура характеризуется большей устойчивостью в потоке информации. Она проверена временем и имеет обширный охват аудитории. По сути, поп-культура состоит из тех самых сфер интересов для проведения досуга, которые индивид выделяет для себя. Ее создают представители всех классов общества, следовательно, поп-культура может иметь черты, в том числе, элитарной и народной культур. Популяризация чего-либо означает, в некотором роде, пропаганду определенных ценностей, нравов, моделей поведения и способов проведения досуга. Соответственно, под этим подразумеваются широко распространенные в определенном обществе культурные элементы: музыку, кинематограф, литературу, моду, дизайн и тому подобное.

В отличие от массовой культуры, аудитория популярной культуры состоит из индивидов с полностью сформированными идеалами и интересами, с устойчивым уровнем жизни. Массовой культуре подвержено более молодое

---

<sup>28</sup> Соколова Н. Л. Популярная культура в парадигме Cultural Studies и философской эстетики // Изв. высш. учеб. заведений. Поволж. регион. Гуманитар. науки. - 2010. - № 3 (15). - С. 62-69.

<sup>29</sup> Кэндо Т. Досуг и популярная культура в динамике и развитии // Личность. Культура. Общество. 2000. Т.2 Вып. 1 (2)

поколение, в основном тинейджеры, а так же люди с нестабильным социальным и финансовым положением. В то же время существуют переходы индивида от массовой культуры к популярной в зависимости от его предпочтений, финансового и социального статусов. От этих факторов зависит досуг человека, в ходе которого он обращается к контенту той или иной культуры. Массовая культура подразумевает потребление контента, не задумываясь о его содержании. Популярная культура подразумевает детальную осведомленность индивида в интересующих его областях. За счет этого, можно предположить, что общественное положение приверженцев популярной и массовой культур влияет на их предпочтения. Люди с неустойчивой финансовой или социальной позицией в большей степени озабочены выживанием в современном мире, и для отдыха используют продукты массовой культуры, чтобы отвлечься и разгрузить разум. Конечно, они могут быть заинтересованы в продуктах популярной культуры, но круг интересов у них значительно сужен. Люди же с устойчивым социальным положением имеют более широкую сферу заинтересованности, которая распространяется на их досуг, что делает их более эрудированными за счет глубокого погружения в свой контент. Следовательно, различия между популярной и массовой культурой можно обозначить через отношение индивидов к своему досугу. Все продукты культуры, которые потребляются автоматически, не вникая в суть, относятся к массовой культуре. В то же время она определяется как популярная, если какая-либо социальная группа настолько заинтересована в ее продукте, что начинает детально в ней разбираться. Таким образом, массовая и популярная культура взаимопроникают друг в друга, и разграничить их можно только в контексте социума.

#### **1.1.4. Поп-культура как «культурная индустрия»: характеристика и проблемы**

Принимая во внимание то, что популярная культура все же вытекает из массовой, то она так же подвержена манипуляциям со стороны коммерции. Так как оба направления социально адаптированы, следовательно, производители всевозможного контента стремятся все более стандартизировать культуру и ее объекты. Она превращается в индустрию, построенную по поточно-конвейерному принципу. В качестве массмедиа культура тотально влияет на своего потребителя и продвигает в обществе интересы политики и экономики<sup>30</sup>.

Вместе с расцветом информационного общества, популярная культура так же проживала свой взлет в 1950-1960-ых годах. Конечно, в годы после Второй мировой войны особого процветания не наблюдалось. Однако, для развитых капиталистических экономик Европы и Северной Америки с 1950-ых годов началась эпоха процветания. Экономический рост, рост уровня жизни и либерально-демократические отношения благотворно влияли на обстановку. Но в 1970-ых годах начался Долгий спад, продлившийся до 90-ых. Главной причиной стало нарушение баланса между наемным трудом и капиталом, где укрепившийся рабочий класс добился увеличения своих зарплат в несколько раз. Следствием стало снижение прибыли у владельцев компаний и их жесткая конкуренция между собой, не заботясь о дальнейшем существовании. Понадобился ряд жестких преобразований в экономических и политических сферах, чтобы с начала 1980-ых годов оформиться в прочную систему.

Во-первых, общая культура в целом, и популярная в частности, сдвинулась к центру экономической активности. Они больше не рассматривались как второстепенные по отношению к компаниям, производящим материальные объекты. Культурные компании начинают специализироваться на множестве областей, образуя конгломераты из киноотрасли, музыки, издательского дела и телевидения, которые

---

<sup>30</sup> Хезмондаш Д. Культурные индустрии [Текст]/ пер. с англ. И. Кушнareвой; под науч. ред. А. Михалевой; Нац. исслед. ун-т «Высшая школа экономика». – 2 изд. – М. : Изд. дом Высшей школы экономики, 2018. – С. 14-37

конкурируют между собой. Во-вторых, расширяются границы культурных продуктов. Нарративы, изображения, кадры берутся из одних источников и вставляются в другие, производя новые смыслы. В-третьих, меняется восприятие аудитории, больше внимания уделяется для ее исследования, появляются нишевые проекты, ориентированные на конкретные социальные группы. Увеличились, в том числе, расходы на рекламу. Культурные привычки и вкусы стали сложнее, мода на какие-либо явления стала быстротечнее, а различные виды популярных культурных авторитетов чаще ставятся под сомнение.

Вместе с этим, количество контента, производимого «культурными индустриями», растет в геометрической прогрессии и все больше людей ему подвержено. Фильмы, книги, газеты, игры и музыка обеспечивают социум представлениями о мире, что-то о нем сообщают, а так же взаимодействуют с частной жизнью индивида. Здесь задействованы самоидентичность, эмоции, фантазии. Но принимая во внимание, что популярная культура все же продукт экономический, то ее производителям необходимо считаться с некоторыми проблемами. Популярная культура – рискованный бизнес, так как люди используют ее изменчивым и непредсказуемым образом, для того, чтобы показать, что они отличаются от других людей. Эти риски обуславливаются тем, что компании предоставляют создателям культурных символов недостаточную автономию, в надежде, что продукт обретет большую популярность. Следовательно, конкурентные компании ведут борьбу за то, чтобы контролировать культурные тексты. Так влияет конгломератная структура компаний, так как если продукт выпускает дочерняя компания, главный офис не может проконтролировать, какую рекламу получит культурный продукт и как его воспримет потребитель.

Второй проблемой является противопоставление креатива коммерции. Считается, что настоящий креатив существует и должен существовать вне рамок товарно-денежных отношений. Однако, творцам нужно платить, и тогда коммерция и креатив идут рука об руку, так как это позволяет креаторам



получать относительную и временную автономию. Они так же усиливают неопределенность и трудности в среде культурного бизнеса, так как это ведет к вышеуказанным рискам. Что бы окупить затраты на заведомо рискованный поп-культурный продукт, необходимо его «массовизировать», создать в нем потребность и искусственный дефицит.

Для того, чтобы компенсировать возможные убытки, компании, производящий поп-культурный продукт, стремятся компенсировать провалы хитами путем построения репертуара. То есть, чем больше у компании контента и чем более он разнообразен, тем меньше вероятность уйти в убыток. Поэтому им жизненно необходимо постоянно расширяться и интегрироваться. В то же время искусственное создание дефицита позволяет оперативно подстраиваться под изменяющиеся вкусы аудитории путем релизов и адекватного количества культурных объектов без переизбытка, который ведет к потере интереса. Это устраивается через рекламу, определяющую важность продажи поп-культурных товаров; авторское право, не дающее свободно копировать тексты; и ограниченный доступ к средствам воспроизводства, затрудняющий копирование. Еще один способ минимизирования провала – подведение под формат поп-культурного продукта. Это система звезд и успешных имен в культурной среде: писателей, актеров, режиссеров и так далее. В сфере поп-культурных индустрий важны маркетинговые ходы для поддержания определенного имиджа звезд, которым обуславливается популярность у той или иной аудитории. Так индустрии надеются сделать хитами привилегированные объекты. Другой способ форматирования – использование жанрового определения для культурного объекта. Это работает как маркер, благодаря которому аудитория может выбрать продукт по своему вкусу. Так же существует создание серийности поп-культурных объектов, где жанр и автор не так значимы, как само содержание серии. Дальше всех в этом плане продвинулись индустрии комиксов и кино.

Не смотря на то, что творческая свобода в поп-культурной индустрии значительно больше, чем в прочих, она все еще зависит от экономических и

политических причин. Хотя художественная автономия желательна с точки зрения этики, существуют так же и организационные вопросы, от которых зависит популярность и востребованность того или иного продукта. Для создания нового контента, которое привлечет внимание публики и станет хитом, необходима оригинальность. При этом, чем известнее и популярнее имя создателя, тем больше у него возможностей привнести свой контент и тем больше от него прибыль. В то же время, не менее талантливые, но менее известные творцы, находятся на ролях исполнителей чужих проектов. Они находятся на попечении более мелких компаний, которые получают свои дивиденды за счет недоверия к бюрократическому контролю над креативом крупных компаний. За счет этого, менеджеры компаний делают упор больше над подачей контента и его циркуляции через рекламу и дистрибьюцию, нежели над его содержанием, чтобы не отпугнуть создателей оригинальных объектов.

Таким образом, можно сделать вывод, что, не смотря на то, что индивид сам выбирает для себя те или иные области в популярной культуре для проведения своего досуга, индустрии, которые производят контент, имеют косвенное влияние на его выбор. Через мониторинг потребностей общества, рекламу, манипулирование имиджами и постоянное расширение, культурные индустрии борются за внимание зрителей и прибыль соответственно. Постоянное расширение контента за этот счет делает популярную культуру настолько разнообразной, что потребители находятся в состоянии постоянного получения новой информации, что позволяет им реализовывать себя в обществе, проводить саморефлексию и оставаться в самоидентификации.

#### **1.1.5. Составляющие и истоки популярной культуры**

Из сказанного выше, можно сделать вывод, что существование популярной культуры заложено в наличии структуры массового общества. Культура такого общества приобретает статус популярной в том случае, если она становится не просто творческой рефлексией или игрой подсознания, а

приобретает широкую известность и популярность. Некоторые явления становятся «иконами», переходя от поколения к поколению, другие – становятся частью массовой культуры и через некоторое время забываются. При этом популярная культура включает в себя множество объектов из самых разных областей:

- музыкальная индустрия: группы, лейблы, отдельные исполнители;
- киноиндустрия: актеры, режиссеры, фильмы, студии, мультипликация, персонажи;
- политика: журналисты, политики, религиозные лидеры, террористы, преступники, общественные и политические организации, революционеры;
- литературная индустрия: писатели, персонажи;
- комиксная индустрия: авторы, художники, персонажи;
- научно-техническая индустрия;
- продукты питания: фаст-фуд, напитки;
- спорт;
- мода;
- природа;
- географические объекты.

Все эти составляющие популярной культуры взаимодействуют между собой, переплетаясь и заимствуя. Сама поп-культура становится новым способом общения, используемым в повседневной жизни через цитирование, оммажи и отсылки, которые демонстрируют строй личности индивида.

Для того, чтобы поп-культура сохраняла свою востребованность, она должна иметь определенную степень художественной ценности. То есть, делала ее универсальной и актуальной на протяжении длительного времени. Такие культурные объекты, сохраняющие интерес аудитории и со временем, находящие еще больше поклонников, называют «культовыми». Данный поп-культурный феномен становится объектом почитания круга лиц, выбравшим его в качестве своего интереса, и формирующим вокруг себя фанатское сообщество. Фанаты могут выражать свое «поклонение» через творчество

(косплей, фанфикшен, арты и т.д.) и приобретение мерчендайза. К слову, последнее характерно больше для коммерческих проектов, нежели авторских. Культовыми объектами популярной культуры могут становиться персонажи, кинематографические и анимационные произведения, музыканты и актеры (чаще всего в определенном жанре или роли), персонажи книг, фильмов или комиксов (наравне с породившими их произведениями) и многое другое. Все зависит от фанатского сообщества.

Что касается распространения популярной культуры и ее главного источника, то стоит обратиться к понятию «мягкой силы». После Второй мировой войны Соединенные штаты Америки рассматривали поп-культуру как средство культурной и дипломатической экспансии. Парадоксом стало то, что культурные продукты рассматриваются американским обществом не как объект внешней политики, а как инструмент развлечения, а ее сфера это вкусы общественности и свободное предпринимательство. При этом, в 1948 году Государственный департамент США опубликовал аналитическую записку, основным содержанием которой было следующие: «Американские фильмы являются послами доброй воли, которые ни цента не стоят американским налогоплательщикам. Они объясняют американский стиль жизни всем народам мира, что бесценно с политической, культурной и коммерческой точек зрения»<sup>31</sup>. Государственный департамент в настоящее время полагает, что международное культурное сотрудничество, и американская культурная продукция в частности, имеют серьезное политическое влияние, оказывают серьезное влияние на потребителя, и являются средством дипломатии на культурной арене. За счет того, что после Второй мировой войны США получили статус одной из двух сверх держав и были более открыты для взаимодействия с другими странами, они смогли оказывать огромное влияние на мировую культуру.

---

<sup>31</sup> Gienow-Hecht J. Shame on US? Academics, Cultural Transfer, and the Cold War. A Critical Review. // Diplomatic History. — 2000. — Summer. — Vol. 24. — № 3.

В книге культуролога Полы Коэн «Немое кино и триумф американского мифа» в стремлении зафиксировать момент появления популярной культуры, автор пришла к выводу, что подобное явление зародилось в Голливуде. Здесь производилось 80% кинокартин, отсюда начался экспорт кинопродукции в Европу. В основе лежали три жанра – комедия, вестерн и мелодрама. Все жанры раскрывают американский миф о бесконечных возможностях человека, который осваивает новый мир, начиная жизнь заново. Важнейшим тезисом является то, что поп-культура принадлежит народу, и интегрируется снизу вверх<sup>32</sup>. И так как в основе американского общества лежит многообразие всевозможных культурных традиций, то Америка создала для своего, не способного впитать в себя какую-либо национальную традицию, урбанизированного населения.<sup>33</sup> В определенной степени, популярная культура содержит в себе «мечты и чаяния» американского общества, в то же время, объединяя их с «мечтами и чаяниями» всех людей мира, что делает ее востребованной везде<sup>34</sup>. Среди основополагающих факторов появления можно отметить процесс индустриализации, наплыв эмигрантов, развитие средств массовой коммуникации и стремление американской нации к самоидентификации и самовыражению. Спорт становится более агрессивным, появляется «желтая» пресса, кино, за счет технического скачка, становится главным развлечением. Такие преобразования имели цель демократизировать культуру, сделать ее универсальным языком общения среди многонационального общества. В начале 20 века произошел сдвиг в социальной структуре, обозначился рост массового сознания, и снизилось влияние элитарного начала на человека. «Культура изобилия» проникла в американское общество, а с упрощением труда появилась масса свободного времени, постоянный финансовый достаток, развитие общественных отношений, и постоянное производство культурной продукции. Все это было

---

<sup>32</sup> Cohen P.M. Silent Film and the Triumph of the American Myth // Oxford University Press, 2001. P. 58-65

<sup>33</sup> Brogan D. W. The Problem of High Culture and Mass Culture // Literary taste, culture and mass communication. Culture and mass culture. Vol. I. Cambridge, 1983. P. 194

<sup>34</sup> Gans H. Popular Culture and High Culture. An Analysis and Evaluation of Taste. N. Y., 1974. P. IX

направлено на немедленное создание желаний и пересмотр ценностных идеалов, и было направлено на рекламу и репрезентацию американского образа жизни в целом.

Для американской популярной культуры предками послужили такие направления как водевиль, джаз, газетная сатира, кино, комикс, ревю-обозрение и цирк. Их черты наблюдаются и в современной поп-культуре<sup>35</sup>. Они стали основой современной индустрии развлечений. В отличие от викторианской системы, которая господствовала до начала 20 века, и предполагала проведение досуга в более элитарной форме. Новая поп-культура делает ставку на составляющую перформанса и зрелища, которое вовлекает индивида в прямое взаимодействие с ним. Само зрелище становится культурным событием, а визуальные элементы передаваемой информации делают его доступным для всех национальностей и слоев общества. Вместе с этим она была направлена на удовлетворение потребностей наибольшего числа индивидов. Здесь ставится вопрос о спросе и предложении, а именно – сделанное предложение, при условии того, что оно сделано разумно, в нужное время и успешно прорекламировано, может родить спрос при отсутствии сопутствующих условий<sup>36</sup>. Это делает поп-культуру такой всеобъемлющей.

Модель популярной культуры Америки строится на соответствии ценностям демократии, следовательно, имеет такие черты как: доступность и демократизм, классовую однородность общества, соответствие психическим и физиологическим структурам человека, и коммерческую значимость (рождение спроса, и регулирующего предложения). Она выступает как «голос демократии» и освещает все ее проявления – от пищевой и технической промышленности до кинематографа, что делает американскую культуру такой распространенной<sup>37</sup>.

---

<sup>35</sup> Hazard P. D. The Public Arts and the Private Sensibility // Literary taste, culture and mass communication. Culture and mass culture. Vol. I. Cambridge, 1983. P. 133.

<sup>36</sup> Рахимова М.В. О популярной культуре США / Информационный гуманитарный портал «Знание. Понимание. Умение» / №4, 2008 – Культурология

<sup>37</sup> Browne R. B. English Literature Departments... P. 11.

Важной частью популярной культуры является ее аудитория. Если принять во внимание, что самыми распространенными и востребованными частями поп-культуры являются кинематограф, анимация, печатные издания (книги, комиксы, журналы) и видеоигры – то есть визуальные источники культурной информации. Так как у каждого из этих объектов есть своя аудитория, своя специфика и тематика, то наиболее популярные будут собирать вокруг себя группу поклонников – «фэндом» (англ. fandom – сообщество фанатов). Она характеризуется как субкультура, объединяющая в товарищество людей, имеющих общий интерес. Изначально термин был применен только к сообществу, увлекающемуся научной фантастикой. Главный смысл фэндома – общение другими фанатами, поэтому, не каждый поклонник определенного поп-культурного произведения является частью фэндома. Однако, современная поп-культура состоит по большей части из различных фэндомов, чьи фанаты могут принадлежать к нескольким сообществам. Они являются распространителями популярной культуры, так как стремятся привить интерес к объекту своего поклонения другим людям. В современном слэнге за аудиторией, являющейся составляющей как можно больше фэндомов и разбирающийся в них, закрепился термин «гик» (нем. «Geck» - чудака, затем англ. «Geek» - увлекающийся чем-то). Изначально гиками называли людей, увлекающихся новыми технологиями, затем – научной фантастикой и фэнтези во всех их проявлениях (от книг и комиксов, до настольных и видеоигр). С формированием комиксной и основанных на ее основе индустрий и стигматизация их как продуктов для инфантильного слоя общества, их поклонники так же стали маргинальной группой, считающейся как минимум чудаковатой. С начала 1980-ых годов, где фантастика приобрела огромную популярность во всех слоях общества, быть гиком вошло в моду, и сейчас данный термин несет значение – «знаток популярной культуры».

## **1.2. Определение термина «кинофантастика»**

Одним из важнейших составляющих культуры в целом, является кинематограф. В культурологии одним из определений термина «кинематограф» звучит так: «Отрасль культуры, осуществляющая производство кинофильмов и показ их зрителю; наиболее массовый вид искусства»<sup>38</sup>. Все экранные искусства, включая кино и телевидение, представляют особый вид эстетического воздействия, и по-своему влияют на художественную деятельность человека. Через их эмоциональное и эстетическое восприятие человек включается в поиск интерпретаций и кодов, которые складываются в понимание экранного текста<sup>39</sup>. Так происходит воздействие художественной системы интерпретации кинематографа, которая так же играет важную роль в построении социокультурных связей индивида с обществом. Кинематограф и его интерпретации являются одним из самых крупных источников информации и досуга, из которых складывается культура общества. В целом, он является средством культурного кодирования художественной идеи автора, который своей продукцией кодирует и передает другим поколениям свое миропонимание своей культурной эпохи. Кинематограф позволяет сформировать определенные модели поведения, скорректировать идеалы, привить эстетические ценности. Следовательно, его можно считать специфической областью культуры, осуществляющего производство и распространение кинематографического культурного продукта (фильма), выражающего смыслы истории и культуры человека, социума. После своего появления кинематограф воспитал зрителя-сотворца и сформировал новый художественный язык<sup>40</sup>.

### **1.2.1. Кинематограф в популярной и массовой культуре**

---

<sup>38</sup> Хоруженко К. М. Культурология. Энциклопедический словарь. - Р - н - Д., 1997. С. 198

<sup>39</sup> Хилько Н. Ф. Художественно-эстетические возможности аудиовизуального творчества // Транснациональные проблемы культуры XXI в. - Краснодар, 2002. С. 176

<sup>40</sup> Марголит Е. Я. Советское киноискусство. Основные этапы становления и развития: Учебное пособие. М., 1988. С. 4



Изначально кинематограф не подразумевался как часть искусства, а был лишь формой развлечения. Он появился в то время, когда рушились социальные связи, зоны влияния и границы социальных групп, а индустриальная революция превращала народ в стихийную толпу, которая пугала высшие классы<sup>41</sup>. Историк Г. Леблон один из первых исследовал и анализировал массу людей. Он описывал ее как общность людей, захваченной единым духом, приобретающим над данной общностью могущественную власть<sup>42</sup>. Данный феномен так же описывал и З. Фрейд, выводя тезис о том, что эмоции, испытываемые людьми в массе, усиливаются и передаются от одного участника массы к другому с огромной скоростью. При этом, совершенно не важно, имеют ли эти эмоции и идеи отношение к действительности<sup>43</sup>. То же самое характерно для массы, из которой состоят посетители кинотеатров. И если ранее у толпы был ценностный ориентир, в виде власти или религии, то после политических и социальных преобразований, которые повлекла за собой индустриальная эра, объединять массы и выступать источником ценностных ориентиров (за счет недостаточной грамотности населения) стал кинематограф. Благодаря своему более чем демократическому происхождению, он взял на себя роль народного праздника с фольклорными традициями, пересоздающим роль ритуально смеха для очищения<sup>44</sup>.

Человек в массе не способен осознавать себя. Кино же позволяет взглянуть на себя со стороны. Кинематограф начинался со съемок масс, постепенно переходя к усредненным типажам персонажей. Таким образом, он позволяет зрителю саморефлексировать через его образы. Кино штампирует и оформляет сознание человека. Оно захватывает эмоции человека на

---

<sup>41</sup> Арышева А. С. Кинематограф в массовой культуре: от тиражирования лубка к работе с архитипом и мифом. / Театр. Живопись. Кино. Музыка. – Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Российский институт театрального искусства - ГИТИС», 2017. С. 137-139

<sup>42</sup> Леблон Г. Психология народ и масс. СПб., 1995.

<sup>43</sup> Фрейд З. Психология масс и анализ человеческого «Я» [Group Psychology and the Analysis of the Ego]. Малое собрание сочинений – СПб., 2012. С. 805

<sup>44</sup> Марголит Е. Я. Советское киноискусство. Основные этапы становления и развития: Учебное пособие. М., 1988. С. 4

подсознательном уровне, пытается освободить и перенаправить подавляемые инстинкты в более мирное русло, предотвращая их разрушительное воздействие на психику человека.

По словам Ж.-Ф. Лиотара, в контексте общества постмодерна, то кинематографу как искусству грозят две вещи: со стороны культурной политики и со стороны рынка. По обоим путям ему необходимо производить те культурные продукты, которые были бы понятны зрительской аудитории, соответствовали ее нормам, были легко воспринимаемы, хорошо оформлены и давали эмоциональную разрядку<sup>45</sup>. Поэтому, ключевыми чертами массового кино являются:

- поиск нормативного, универсального кода;
- сочетание крупных повествовательных единств;
- трансляция устоявшихся, одобренных обществом и общеупотребительных концептов;
- апелляция к синтезу и догматической риторике.

Синтез является композиционной стратегией массового кинематографа. Он стоит на базе общеупотребительных норм, устоявшихся и снискавших одобрения в обществе. Повествовательные схемы обычно представлены двумя вариантами: «сложной» драматургией или «шоустоперами». В первом вариативность достигается за счет перестановок элементов, во втором – эффект достигается техническим совершенством, но с предсказуемым сюжетом. Подобные приемы позволяют снимать массовые кинокартины без выхода за рамки базовых правил. За счет этого достигается трансляция определенных норм и ценностей, нужных авторам<sup>46</sup>. При этом, массовое кино строится на игре со зрителем, где зритель получил бы гарантированное удовольствие. Зритель в этом случае является представителем группы,

---

<sup>45</sup> Лиотар, Ж.-Ф. Постмодерн в изложении для детей [Текст] : письма, 1982-1985 / Ж.-Ф. Лиотар ; пер. с фр., примеч. и общ. ред. А. В. Гараджи ; [Рос. гос. гуманитар. ун-т, Ин-т «Рус. антропол. шк.».]. - Москва : Рос. гос. гуманитар. ун-т, 2008. - 145 с.

<sup>46</sup> Кожемякин, Е. А., Манохин, Д.К. Семиотические аспекты массовой культуры / Е. А. Кожемякин, Д. К. Манохин // Культура и текст. - 2013. - № 1 (14). - С. 115-131.

разделяющий взгляды на тип эмоциональной реакции, не обязательно знающий всю историю кинематографа как формы искусства<sup>47</sup>.

Для того, чтобы вызвать прогнозируемую реакцию аудитории, создателям необходимо использовать пять разных факторов: ужас, драму, смех, эротику и насилие. Они могут оказывать влияние на выбор фильмов и его интерпретацию зрителем в зависимости от его жизненного опыта и психологических данных. Их можно считать риторическими комплексами, реакции на которые у аудитории упрощены, а зритель сам прогнозирует свою реакцию и на этой основе выбирает фильм к просмотру. Нарушение ожиданий же вызывает неприятие и отторжение<sup>48</sup>. Данные факторы являются основой массового и популярного кино.

В отличие от кинематографа, относящегося к элитарной культуре, массовое и популярное кино подвержены влиянию со стороны экономических сил. Вступление человечества в эпоху информационного общества с ростом благосостояния и всевозможных новых способов проведения досуга, сформировала культуру массового потребления. Она позволяла экономике развиваться по принципу «спрос порождает предложение», и в условиях бурной конкурентной борьбы являлась оружием. Что касается кинематографа, то соответствующая индустрия стремится к максимальному охвату аудитории и постоянному удовлетворению спроса. Контент создается на основе маркетинговых исследований по предпочтениям и интересам целевой аудитории. При создании и выходе кинокартины целенаправленно создается контекст, обеспечивающий фильм зрительской заинтересованностью, из которой вытекает прибыль. В то же время массовый кинематограф выступает своего рода аттракционом, направленным на эмоциональную и умственную разгрузку<sup>49</sup>.

---

<sup>47</sup> Манохин, Д. К. Киносемиозис в массовой культуре [Электронный ресурс] / Д. К. Манохин // Современный дискурс-анализ : электрон. журн. - 2013. - № 7. - С. 12-15. - Режим доступа: <http://discourseanalysis.org/ada7.pdf>.

<sup>48</sup> Комм, Д. Е. Формулы страха [Текст] : введение в историю и теорию фильма ужасов / Д. Е. Комм. - Санкт-Петербург : БХВ-Петербург, 2012. - 222 с. - (Лаборатория творчества). С. 8.

<sup>49</sup> Тяжлов Я.И. Базовые риторические комплексы массового кинематографа. Научные ведомости Белгородского государственного университета. Серия: Гуманитарные науки. 2016 – С. 128

Так как популярный кинематограф закономерно вытекает из массовой культуры, можно предположить, что он обладает особыми признаками, позволяющими отделять его от нее. Как говорилось выше, объекты популярной культуры обладают художественной ценностью, позволяющей им быть центром интереса того или иного сообщества. Поп-культурное явление может войти в историю как «культовое», или стать «однодневкой». Современная популярная культура состоит из всевозможных отсылок, оммажей, продолжений и франшиз культовых феноменов. Главным инструментом поп-культуры на данный момент выступает кино.

По большей части, все, что характерно для массового кино, характерно и для поп-культурного. Однако, категория «культового», которая, несомненно, составляет содержание популярной культуры, несет в себе массу других признаков. Попасть в эту категорию может любой фильм, вне зависимости от жанра, автора или периода. Культовость фильм задается определенной зрительской насмотренностью и вовлеченностью в его пространство. От периодических повторных просмотров, до творческой рефлексии над ним. Среди культовых фильмов можно выделить три большие группы: фильмы, проверенные временем и сохранившие любовь публики, «midnight movies» (маргинальные группы, трэш-кино, ироничные жанровые фильмы на грани с пародией), и фильмы, зацепившие аудиторию, имеющие бесконечное количество продолжений и ответвлений. Такое богатое пространство откликается на маргинальность и обособленность от основных масс зрителей.

Исследователи культового кино подчеркивают вовлечения им зрителя в киноконтекст. Одной из главных предпосылок этого является необычность и чуждость представленного на экране мира. Это должен быть мир фантазии, иное время (прошлого или будущего), другая реальность и т.д. Поэтому, среди культовых фильмов, входящих в популярную культуру, львиная доля принадлежит кинофантастики. Одним из важных условий культовости – возможность «проживать» фильм, что обусловлено полнотой и продуманностью пространства фильма (сленг. «лор» - совокупность знаний о

вымышленном мире или вселенной). Культовый фильм показывает мир, претендующий на полностью автономное существование. То есть, сюжетная линия наполнена деталями, напрямую несоотносимых с ней, но работающая на атмосферу и ощущение полноты пространства фильма. Он всегда размывает нарратив за счет ярких и провоцирующих деталей. Чаще всего ими являются «магические кадры», которые могут быть легко выделены из фильма и сделать его культовым (прим. танец из «Криминального чтива» К. Тарантино)<sup>50</sup>.

В культовых фильмах присутствует достаточное количество штампов. Это, в основном, устоявшиеся архетипы, которые помогают зрителю проще окунуться в кинотекст. Использование клише здесь отличается не только количеством и многообразием, но и демонстративностью, утрирующей каноны жанров. При этом, выделение клише не является фактором, определяющим культовость. У каждого культового фильма есть повторяющаяся и запоминающаяся музыкальная тема и «крылатые фразы», которые становятся своеобразными кодами при общении поклонников между собой. Фразы из культовых фильмов становятся для поклонников сакральными текстами, идущими с ними через повседневную жизнь. Культовые звезды из других областей культуры играют ту же роль. Например, появление Дэвида Боуи в фильмах «Человек, который упал на землю» и «Лабиринт» практически сразу вывело эти ленты в разряд культовых. Статус культового актера рассматривается как весьма хрупкая позиция, и эта фигура должна служить своеобразным аватаром зрителя, воплощать его странности и потаенные желания. Такие персонажи свободно пересекают границы жанров и систем «официальной культуры».

Культовый фильм в поп-культуре связан, во-первых, с определенной группой (зачастую маргинальной), которой он обеспечивает репрезентацию какой-либо идентичности, во-вторых, с отношением к кино как к частному

---

<sup>50</sup> 3 Eco Umberto. Casablanca: cult movies and intertextual collage. In: Eco U. Travels in Hyperreality. Picador, 1987.

пространству. Зритель создает его своим отношением, выделяя для себя важные детали фильма по своему вкусу. Подобным кинокартинам, прочно вошедшим в популярную культуру, чужда идеологическая составляющая. Для зрителей важны, в первую очередь не сюжет, а диалоги, атмосфера и костюмы.

При этом, популярность и культовость идут рука об руку. Культовые фильмы составляют большую часть поп-культуры, из которой закономерно произрастают все новые и новые ответвления и сочетания. За счет того, что культовость определяется через предпочтение реальному миру мира кино, то ясно, что большинство фильмов популярной культуры относятся к жанру «кинофантастика».

### **1.2.2. Возникновение и жанры поп-культурной кинофантастики**

Термин «кинофантастика» можно охарактеризовать как направление и жанр художественной кинематографии с повышенным уровнем условности. Образы и события данного направления намеренно обособлены от обыденной реальности. Это может делаться как для художественных задач, так и для простого увлечения зрителя.

Направление активно развивается в одном контексте с фантастической литературой, но не вытекает из нее, так как кино обладает свойством визуальности и потому более доступна для понимания. А за счет своей динамичности лучше воспринимается человеком, входящим в пространство произведения.

Основой для фантастического направления в кино послужили фольклорные, мифические и религиозные составляющие. С развитием технического прогресса и информационного общества, данные сюжеты начали дополняться научно-техническими деталями и вариациями на тему иных миров, использования технологий и места человека во вселенной. Кинематографическое изображение вымысла использует в измененном виде «вечные» мифы общества, архетипы и символы. Если миф – вымышленная

схема возможной действительности, способная подготовить человека к выходу из кризисного состояния, то кинофантастика является одним из средств для понимания себя и использования возможности человека мечтать о будущем. Которое, в свою очередь, частично реализовалось в настоящем, проявившемся в страхе перед наукой, непониманием механизмов своей психики и страхом перед концом привычного мира и неизвестным. Фантастика является продуктом воображения, и, по сути, противопоставлена действительности. Однако, все что отражается в фантастике так или иначе существует в реальном мире, а продукт фантастики не что иное как творческая рефлексия над реальностью через призму разума создателя. Принципы фантастики при этом включают в себя серию вопросов, связанных со статусом продуктов воображения. Все они олицетворяют собой отдельную реальность, отличающуюся новизной и необычностью.

Фантастика создает особые пространства, по особым правилам. Это связность отдельных компонентов и элементов и их согласованность, законченность всех сюжетных линий и всех возникающих возможностей, введение центрального принципа, оказывающего влияние на все возможные смысловые слои. Построение фантастической модели отражает возможности гибкого мышления и необычных способов постижения мира. Сотворение новых пространств показывает нечто в реальном мире. Фантастика дает возможность провести переоценку своих ценностей, или оценить другие версии ценностных предпочтений. Социальный аспект фантастики связан с выражением и переработкой идеалов общественного устройства, освоением будущего и переосмыслением прошлого. Наряду с этим, происходит улавливание социокультурной обусловленности восприятия мира и построения социальных отношений. Так или иначе, фантастика демонстрирует условность всех форм человеческих взаимоотношений, несмотря на воспроизведение устойчивой безусловности этих необходимых функций. В то

же время фантастика позволяет маскировать идеологические заявления искусственным путем для обхода цензуры<sup>51</sup>.

Все это характерно для всех культурных объектов, относящихся к разряду фантастики, в том числе для кинематографа. В данном ключе кинофантастика начала развиваться с самого появления кино и продолжает развиваться и в современности.

Кинофантастику можно разделить на два крупных жанра: научная фантастика и фэнтези.

#### **1.2.2.1. Научная фантастика**

Научная фантастика – жанр, раскрывающий влияние на жизнь общества научно-технического прогресса в различных его проявлениях и вариациях. Категориями научной фантастики, являются:

- Твердая научная фантастика: повествование не нарушает известных научных законов, основывается на технической и естественнонаучной базе. Описание технологий, методов и последствий их внедрения является самоцелью.
- Мягкая (гуманитарная) научная фантастика: повествование сосредоточено на глубинах человеческой души, научно-техническая база служит только антуражем. Допустимы несоответствия с реальными законами естественных наук.

Поджанры данных категорий следующие:

- Космическая опера (космоопера): действие происходит в космическом пространстве, и включает в себя глобальный конфликт между сторонами, использующими супертехнологии. Примеры: «Звездные войны» (созд. Дж. Лукас, с 1979 года), «Звездный путь» (созд. Дж. Родденберри, с 1964 года);

---

<sup>51</sup> Кузнецов В.Ю. Философия фантастики. К постановке проблемы / Журнал «Философия и общество» №1, 2010. – С. 132



- Киберпанк: отражение упадка человеческой культуры на фоне технологического развития. Ответвления – пост-киберпанк (стремление к совершенствованию социума), нанопанк (использование нано-технологий), и биопанк (биоинженерия). Примеры: «Бегущий по лезвию» (Р. Скотт, 1982), «Матрица» (Л. и Л. Вачовски, 1999), «Первому игроку приготовится» (С. Спилберг, 2018);

- Утопии и антиутопии: развитие темы идеального или тоталитарного общественных устройств. Примеры: «Хранители» (З. Снайдер, 2009), «Бак Роджерс в 25 столетии» (Д. Хэллер, 1979), «Голодные игры» (Г. Росс, 2012);

- Ксенофантастика: описание жизни инопланетян с отличной от человеческих структурой общества и строением личностей. Пример: «Аватар» (Дж. Кемерон, 2009); «Марс атакует!» (Т. Бертон, 1996)

- Альтернативная история: строится на допущении, из-за которого история пошла другим путем. Примеры «Планета обезьян» (Ф. Дж. Шаффнер, 1968), «Кунг Фьюри» (Д. Сандберг, 2015), «Первый мститель» (Дж. Джонстон, 2011);

- Футурология: мир будущего. Примеры: «Интерстеллар» (К. Нолан, 2014); «1984» (М. Андерсон, 1956);

- Хронофантастика: путешествия во времени. Примеры: «Назад в будущее» (Р. Земекис, 1985), «Донни Дарко» (Р. Келли, 2001);

- Стимпанк: альтернативное развитие науки и техники в пользу паровых машин и сложной механики. Примеры: «Хроники хищных городов» (К. Риверс, 2018), «Путешествие на Луну» (Ж. Мельес, 1902), «Капитан Немо и подводный город» (Дж. Хилл, 1969);

- Апокалипсис и постапокалипсис: действие происходит во время или после масштабной катастрофы. Примеры: серия «Безумный Макс» (созд. Дж. Миллер, с 1979 года), серия «Терминатор» (созд. Дж. Кемерон, с 1984 года);

- Монстры (кайдзю): гигантские доисторические монстры, разрушающие города и противостоящие человеку. Примеры: «Кинг Конг» (Дж. Гиллермин, 1976), «Парк Юрского периода» (С. Спилберг, 1993);

В свою очередь, не существует конкретных признаков, относящих тот или иной поджанр категории научной фантастики к «мягкой» или «твердой». Каждое кинопроизведение данного направления может относиться как к одной, так и к другой категории, наравне с тем, что жанры могут смешиваться между собой.

#### **1.2.2.2. Фэнтези**

Жанр фэнтези основывается на сказочных и мифологических мотивах в современном виде. Он так же делится на категории. «Высокое фэнтези» - действие происходит в полностью вымышленном мире, а персонажами являются полностью вымышленные существа, воины, волшебники. «Низкое» фэнтези характеризуется малым количеством мистического, персонажи часто не верят в то, что с ними случается чудо. В свою очередь, фэнтези делится на поджанры:

- Классическое фэнтези: основано на мифологии и традиционных преданиях и фольклоре. Примеры: «Крадущийся тигр, затаившийся дракон» (Энг Ли, 2002), «Ведьмак» (М. Бродкий, 2001), «Американские боги» (созд. Б. Фуллер и М. Грин, с 2017 года);

- Эпическое фэнтези (меча и магии): действие происходит в вымышленном мире, описывается битва сил Добра и Зла. Примеры: серия фильмов «Властелин колец» (П. Джексон, с 2001 года), серия фильмов «Хроники Нарнии» (созд. К. С. Льюис, с 2005 года), серия фильмов «Гарри Поттер» (созд. Дж. К. Роулинг, с 2001 года);

- Темное фэнтези: участие сверхъестественных существ «темной» стороны – вампиров, оборотней, ведьм. Примеры: «Ван Хелсинг» (С. Соммерс, 2004), «Блэйд» (С. Норрингтон, 1998);

- Городское фэнтези: действие разворачивается в современном городе при мистических событиях. Примеры: «Между небом и землей» (М. Уотерс, 2005), «Приведение» (Дж. Цуккер, 1990), «Охотники за приведениями» (А. Райтман, 1984);

- Героическое фэнтези: приключения отдельных героев, сильных воинов, решающих задачи при помощи силы и ловкости. Примеры: «Конан-варвар» (Дж. Миллиус, 1982), «Меч короля Артура» (Г. Ричи, 2017);

- Пародийное фэнтези: высмеивание канонов жанра, подача в ироничном ключе сюжетов и персонажей. Примеры: «Монти Пайтон и Священный Грааль» (Т. Гиллиам и Т. Джонс, 1975), «Принцесса-невеста» (Р. Райнер, 1987);

- Магический реализм: включение магических элементов в повседневную жизнь. Примеры: «Небо над Берлином» (В. Вендерс, 1987), «Смертельное влечение» (М. Лемман, 1988), «Лабиринт Фавна» (Г. дель Торро, 2006), «Крупная рыба» (Т. Бертон, 2003).

Как и в научной фантастике, поджанры и категории фэнтези могут сочетаться между собой, переходя один в другой.

Категории кинофантастики не стоят обособлено друг от друга. Они могут переплетаться, сочетаться и брать черты друг друга. В то же время фантастические элементы могут включаться в жанровое кино, такое как комедия или ужасы. В этом случае у них будут свои особенности, в зависимости от категории фантастики. К примеру, научно-фантастические ужасы будут включать в себя элементы научной фантастики, такие как достижения технологии («Муха», Д. Кронинберг, 1986) или плотоядных пришельцев («Чужой», Р. Скотт, 1979). Фэнтезийные ужасы будут отражать угрозу из нематериального или сверхъестественного мира («Оно», А. Мускетти, 2017).

Разумеется, не все фильмы и поджанры находят прочную нишу в популярной культуре. Как говорилось выше, чтобы стать частью поп-культуры, фильму необходимо иметь в себе детали которые привлекут зрителя. Основы поп-культурной кинофантастики закладывались на протяжении 50 лет, а свой расцвет она начала в 1960-ых годах.

## **2. АНАЛИЗ ПОП-КУЛЬТУРНОЙ КИНОФАНТАСТИКИ 1975-2010-Х ГОДОВ**

### **2.1. Специфика кинофантастики в популярной культуре 1975-2010-ых годов: социокультурное влияние, технические и сюжетные средства выразительности.**

#### **2.1.1. Первые этапы становления поп-культурной кинофантастики**

Развитие кинофантастики можно рассматривать по десятилетиям, так как каждое из них различается по техническим приемам, сюжетам и методам повествования. А самые узнаваемые образы и сюжеты прочно вошли в популярную культуру. Принимая во внимание тот факт, что поп-культура, какой ее мы знаем сейчас, сформировалась под влиянием американской культуры, то, следовательно, наиболее репрезентативными фантастическими фильмами поп-культуры следует считать произведения Голливудской киноиндустрии. Однако, так как кинематограф зародился в Европе, американские кинематографисты только к 1930-ым годам окончательно отошли от ее влияния. Кинофантастика развивалась с самого появления кино, а самый мощный всплеск произошел примерно в 1960-1980-е, но чтобы понять, как этот жанр стал таким, каким мы его знаем, нужно рассмотреть предшествующие периоды:

- **Немое кино (1895-1920-е)**

Первоначально акцент делается не на персонаже или сюжете, а на какой-либо технологии. Сюжеты в основном комедийные. Одна из первых работ - «Механический мясник» (Луи Люмьер, 1895). Зарождаются основы спецэффектов через «кинематографическую магию» Жоржа Мельеса. Это привлекает большое количество публики. Первый фантастический фильм – «Замок Дьявола» (Ж. Мельес, 1869). Позже он заложил основы научной фантастики лентами «Путешествие на Луну» (1902) и «Невероятное путешествие» (1904). Сразу стали сниматься экранизации литературных

фантастических произведений: «Доктор Джекил и Мистер Хайд» (1908, по роману Р.Л. Стивенсона), «Франкенштейн» (1910, Дж. Сирл-Доули, по роману М. Шелли), «Остров ужаса» (1911, по роману Г. Уэллса) . Соответственно, по жанровой составляющей это были либо комедии, либо фильмы ужасов.

• 1930-1940-е годы: Становление классических ужасов.

Появление звука сместило приоритеты. На первый план вышел жанр мюзикла, в том числе и в фантастическом направлении. Однако, первый опыт стал не очень удачным. Сатирическая комедия «Только представьте» (Д. Батлер, 1930) с элементами научной фантастики и путешествий во времени. Затратный при постановке фильм провалился, а Голливуд оставил научно-фантастические фильмы в малобюджетном секторе. Зато жанр ужасов получил свое развитие в фильмах о различных классических чудовищах. Один из первых фильмов, «Дракула» (1931, Т. Броунинг), был настолько хорошо воспринят зрителями, что позволил сделать несколько тематических продолжений: «Дочь Дракулы» (1936), «Сын Дракулы» (1943) и т.д., установил классический образ Дракулы в кинематографе и популярной культуре и породил волну фантастических фильмов. Другой классический образ монстра вышел из фильмов «Франкенштейн» (Дж. Уэйл, 1931) и «Невеста Франкенштейна» (1935), дизайн персонажа Создания в исполнении Бориса Карлофа. Этот образ так же вошел в популярную культуру, из которого пошли множество вариаций. Третьим классическим фильмом ужасов стал «Мумия» (1932), четвертым – «Человек-невидимка» (Дж. Уэйл, 1933), пятым – «Лондонский оборотень» (Ст. Уолкер, 1935). Все они заложили основу поп-культурной кинофантастики. С повсеместным распространением кинотеатров начали демонстрироваться сериальные показы, которые шли утром по субботам. Это были экранизации газетных комиксов о супергероях, ориентированных на детскую и подростковую аудиторию, с крайне малым бюджетом. Характерными примерами являются сериалы «Флэш Гордон» (1936), «Супермен» (1941) и «Бэтмен» (1946). В 40-

е года мало стремились к оригинальности и использовало кальку с прежних достижений. Однако количество использующихся жанров не ограничивалось комедией и ужасами. В кинофантастику приходят триллер («Черная пятница» 1940), пародия («Эббот и Костелло встречают Франкенштейна», 1948) и детектив («Девушка-невидимка» 1940). С приходом новых жанров в кинофантастики появляются новые приемы, такие как присутствие саспенса, сочетание мистики и психологии, которые вписываются в фантастический антураж. Так же, в 1940 году от студии Walt Disney выходит первый полнометражный фильм, совмещающий в себе анимацию и живую игру – «Фантазия». Не смотря на то, что эффект основывался на монтаже анимационных сцен и игровых, создающих комедийный эффект, фильм стал прародителем современных спецэффектов и вошел в классику кинематографа. От данной студии подобные картины выходили в течение всего десятилетия. Так же, все 20 лет господствовала студийная система.

- 1950-е годы: Отголоски Холодной войны

Холодная война в 50-е стала основным мотивом кинофантастики. Соперничество проявлялось в фильмах о полетах в космос, в триллерах о нашествии пришельцев и гигантских чудовищ. С развитием науки и техники в кинофантастике ставятся вопросы о смысле прогресса. Космическая тема обращается к научно фантастическим романам, и зачастую имеет пропагандистский характер. Темами были стратегическое преимущество США в космосе («Место назначения - Луна», И. Пичел, 1950), глобальная катастрофа («Когда сталкиваются миры», Р. Мате, 1951), и место человека во вселенной («Запретная планета», Ф. Уилкоккс, 1956). Другой темой было вторжение извне, чаще всего пришельцев из другого мира. Здесь так же распространены экранизации («Нечто из иного мира», К. Найби, 1951; «Война миров», Б. Хэскин, 1953; «Вторжение похитителей тел» Д. Сигел 1956). Они отражали почти первобытный страх захвата во время Холодной войны. В 1954 году в линейку классических монстров добавился фильм «Тварь из черной лагуны» (Дж. Арнольд). Он обозначил научно-

фантастический подход к теме чудовищ. Вместе с этим присутствуют темы эволюции и технического прогресса, главным образом связанные с ядерными исследованиями («Они!», Г. Дуглас, 1954). Из Японии пришли и закрепились в поп-культурной кинофантастики «кайдзю» - огромные монстры, разрушающие города («Годзилла», И. Хонда, 1954). Образ ученого в кинематографе становится сложнее. Создаются фильмы, где самые благие стремления людей науки оборачиваются катастрофой («Муха», К. Ньюманн, 1958). В жанре ужасов приобретает популярность жанр мистического триллера, позже сформировавшись в отдельное направление. Сюжетами стали кинокартины с парапсихологическим вмешательством со стороны мира духов. Фильмы были малобюджетными, и расчетом на то, что действие в какой-то момент становится настолько абсурдным, что зритель перестал бы воспринимать это серьезно и просто получал удовольствие. Зарождение этого жанра связывают с двумя именами: актером Винсентом Прайсом и режиссером Уильямом Каслом. Их фильмы – «Дом ночных призраков» (1959), «Мурашки» (1959), «13 призраков» (1960). Эти картины сделали Винсента Прайса культовым актером. Так же в данное десятилетие к трэш-кино вернулась популярность. Они принижали и издевались над темами, поднятыми их предшественниками. Некоторые фильмы становились трэш-фантастикой из-за бездарности своего создателя («План 9 из открытого космоса», Э. Вуд, 1959), некоторые намеренно делались в таком жанре («Маленький магазинчик ужасов» Р. Корман, 1960). Жанры сказки и приключений существовали только за счет фильмов Walt Disney. Студийная система была расформирована в согласии с принципом свободной конкуренции, появилось множество мелких кинокомпаний и студий.

Так или иначе, эти фильмы являются неотъемлемой частью поп-культурной кинофантастики.

- 1960-е годы: Закрепление кинофантастики на экранах

Расцвет кинофантастики начался с 1960 годов, когда жанр мюзиклов в кино пришел к своему окончательному упадку, и для удержания аудитории требовалось нечто новое.

Новый виток развития кинофантастики совпал с освоения человека космосом, в частности полета Юрия Гагарина в 1961 году и дальнейших американских экспедиций вплоть до высадки Нила Армстронга на Луну в 1969 году. В данное десятилетие произошел всплеск научно-фантастических кинопроизведений. Если в 1950-е сюжеты подобного жанра ограничивались клишированными сюжетами на тему похищений пришельцами и «войнами миров» в рамках низкобюджетных ужастиков, то в 1960-е вместе с техническими усовершенствованиями выросло качество картин. Вопросы о месте человека во Вселенной, появившиеся после первых попыток освоения Космоса, переключались на экраны. Одним из первых появился телевизионный сериал «Звездный путь» (Star Trek, 1962-1969) Джина Родденберри о исследовательской миссии межгалактического звездолета «Энтерпрайз», исследующий новые цивилизации с дипломатическими целями в далеком будущем. Сериал основывался на научно-фантастических рассказах, которые популяризировались для широкой аудитории. Сериал пародировал исторические события, рефлексировал над политикой в юмористическом ключе. Он собрал под собой огромную фанатскую базу, из-за чего границы его повествования постоянно расширялись в книгах, комиксах, позже – в видеоиграх и перезапусках. В итоге, «Звездный путь» стал одной из первых франшиз в истории поп-культуры, которая невероятно популярна и в современности.

Другим популярным фантастическим сериалом стал «Бэтмен» (1966-1968 г) Уильяма Дозира. После того, как комиксы попали под пристальное внимание цензуры в 1953 из-за роста подростковой преступности, предыдущий сериал был закрыт. В 60-ых, с появлением «The Beatles» и расцветом молодежной культуры, комиксы вернули популярность и, по сути, «Бэтмен» 1966 года вернул на экраны супергероев. Сериал имел



огромный бюджет и шел в вечерний прайм-тайм, что расширяло возрастную аудиторию. Он не претендовал на серьезность, большей частью действия была буфонада, а сцены насилия были закрыты анимационными вставками. И не смотря на то, что сериал по большей части был сатирическим, у взрослой аудитории сформировалось пренебрежительное отношение к супергеройской фантастике. Однако, детская аудитория, которая росла на подобных программах, стала базой для создания и продвижения подобного контента далее.

Третьим сериалом, появившимся в 1963 году, стал британский сериал «Доктор Кто», который быстро завоевал культовый статус по обе стороны Атлантического океана. Он повествовал об инопланетном путешественнике во времени и пространстве, который называет себя Доктором. Впоследствии он стал самым продолжительным научно-фантастическим сериалом в истории телевидения. Сериал был направлен на семейную аудиторию и быстро стал частью поп-культуры.

Что касается большого экрана, то выход в 1968 году «2001 год: Космическая одиссея» Стенли Кубрика, открыла для кинотеатров серьезную сторону фантастики, и она перестала считаться чисто коммерческим направлением. До этого, фантастические фильмы, претендовавшие на звание высокого искусства, были заключены в рамках одного жанра, и являлись экранизациями («Машина времени» 1960, Джордж Пэл; «Война миров» 1953, Байрон Хэскин). «Космическая одиссея» имела полижанровую структуру, включавшую в себя драму, приключения и философскую притчу о возможностях человека наравне с научной фантастикой. Ранее, Кубрик обращался к политической сатире на тему холодной войны в фильме «Доктор Стрейнджлав: Как я перестал бояться и полюбил атомную бомбу» 1962 года, высмеивающий паранойю США перед СССР.

К той же теме обращалась шпионская франшиза о Джеймсе Бонде, где фантастические элементы были основаны на журнальной фантастике, например «Живешь только дважды» (1967, Льюис Гилберт). Сама по себе

«бондиана» пришла из Великобритании, но была облюбована американским обществом с первого фильма («Доктор Ноу», 1962, Терренс Янг). В частности, за главного героя – авантюрного джентльмена, умеющего добиваться своих целей любыми путями, в котором многие видели воплощение идеального мужчины.

На экраны так же выходят социально-фантастические фильмы. Не смотря на то, что они не до конца выходят из жанровых рамок, они ложатся в основу поп-культурного кинематографа. Наиболее значимыми в Голливудской среде стали фильмы «Планета обезьян» (1969, Франклин Шаффнер) и «Чарли» (1968, Ральф Нельсон). Первый является сатирой на американский консерватизм и догматизм, с отсылкой на проблему расизма, вытекающего из движений Мартина Лютера Кинга (направленного на сотрудничество между людьми разных рас) и Малькольма Икс (ориентация на «антибелый» террор). Второй – вольная интерпретация романа Дэниела Киза «Цветы для Элджернона», где поднимается проблема толерантности и гуманизма на основе быстро растущих технологий.

Отдельно стоит рассмотреть малобюджетный фильм Джорджа Ромеро «Ночь живых мертвецов», положившего начало фильмам про зомби-апокалипсис. Фильм содержит множество издевок и сарказма над конформистским обществом потребления и его эгоизмом, что привело к огромному множеству интерпретаций и отсылок в будущих кинокартинах, сделав фильм поистине культовым.

Из этого следует вывод, что основные жанры кинофантастики, которые сохранились в наши дни, формировались на протяжении первых десятилетий существования кинематографа. Стоит их рассмотреть более подробно, и при этом, дать характеристику жанрам и мотивам, многие из которых пришли из литературы, но обрели свою популярность несколько позже.

### **2.1.2. 1970-е годы**

Будущие режиссеры, которые вскоре дебютировали на экранах с картинами и стали классиками поп-культурной кинофантастики, росли на фильмах 30-60-ых годов и комиксах, и учились на них. Поэтому, множество отсылок на прошлые картины, которые добавляют новые оттенки смысла, не удивительны. Что касается 1970ых годов, то в первой их половине вышло не так много фильмов, которые оказали влияние на развитие популярной культуры. Из Великобритании вместе с Бондом пришла комическая группа «Монти Пайтон», которая завоевала аудиторию интеллектуальным, гротескным юмором, с элементом фэнтези и фантастики. На фоне последствий Вьетнамской войны (1965-1973) Вотергейтского скандала (1972) стали развиваться антиутопии (или «фильмы-предупреждения»), такие как «ТНХ 1138» (1971, Джордж Лукас), «Зеленый сойлент» (1973, Ричард Флейшер). Из-за беспокойства по поводу набирающей обороты гонки вооружений, появляется и приобретает популярность жанр «пост-апокалипсис». Все фильмы, принадлежащие к этому жанру, ставят вопросы о выживании в изменившемся мире, что делает человека человеком, и процесс изменения ценностей. Первые репрезентанты – «Безмолвное бегство» (1971, Дуглас Трамбл), «Парень и его пес» (1975, Л. К. Джонс). Жанр комедийной фантастики на несколько лет перебирается в независимое кино, из которого выходит Джон Карпентер с фильмом «Темная звезда» (1974). Фильм содержит множество отсылок на «Космическую одиссею» Кубрика, «Звездный путь» и прочие фантастические картины, имея под собой пародию на американскую политику и ее общество. Кинофантастика с поджанром «ужасы», ненадолго уходит из большого проката, и единственным ярким представителем остается «Изгоняющий дьявола» (1973, Уильям Фридкин), который стал прародителем фильмов о различных одержимостях темными силами.

На данной базе, в 1975 году начинает нарастать поток фантастических фильмов всех жанров и форматов. После окончания Вьетнамской войны и эвакуации американских войск, кинематограф стал средством рефлексии и отдохновения для граждан. Для отвлечения общества от последствий никому

не нужной войны, ухода Р. Никсона с поста президента США и кризиса политической власти, в киноиндустрию начали вкладывать огромные средства. Следовательно, необходимы были оригинальные проекты, которые могли заинтересовать широкую аудиторию всех возрастов. Для этого были привлечены новые имена режиссеров, дебютные картины которых заинтересовали студии.

Кинофантастика со второй половины 1970-ых неувовимо разделилась на два типа: авторские работы, которые в целом не оценила широкая публика, но ставшие впоследствии классикой жанра, и картины, которые стали культовыми сразу после премьеры и породили целые течения в кинематографе. К первому типу относились «Шоу ужасов Рокки Хоррора» (1975, Джим Шарман) (отголосок затихающей сексуальной революции, жанра мюзиклов и пародии на ужастики и фантастику 50-ых) и «Голова-ластик» (1976, Дэвид Линч), (сюрреалистичный психологический триллер). Вторым тип возник с выходом на экраны фильма Стивена Спилберга «Челюсти» (1975), с которым родилось понятие «летний блокбастер». После невероятных сборов, Спилберг был нарасхват у крупных студий, и в 1977 году выходит его вариация на тему космической фантастики «Ближние контакты третьей степени». Фильм так же обращался к вопросу о месте человека во Вселенной, а так же к тому, достоин ли человек вообще познать ее тайны. В качестве спецэффектов продолжают использоваться аниматроники, покадровые трюки и дым машины. Новое слово в спецэффектах, и в кинематографе появилось в 1979 году.

#### **2.1.2.1. Во время и после «Звездных войн» Джорджа Лукаса**

В этот год выходит фильм, который полностью изменил популярную культуру – «Звездные войны: Новая надежда» (1977 г. Джордж Лукас). Масштабная космоопера, использовавшая все возможности спецэффектов, сразу стала самым культовым фильмом в истории кинематографа на тот момент, и породила целую франшизу и культ вокруг себя. На такую любовь

повлияла философия «нью-эйдж», на которой выросло поколение любителей комиксов. А фантастика окончательно стала пиком моды.

«Звездные войны» стали тем фильмом, которого ждали поклонники комиксов и сериалов. При этом он показал, как должна выглядеть приключенческая фантастика. Он сразу определился как «мягкая» фантастика, так как сразу погружал в действие, а не объяснял лор кинопространства.

При этом, Джордж Лукас не стал довольствоваться техниками, которые использовались со времен Ж. Мельеса и Ф. Ланга, и вместо этого усовершенствовал спецэффекты. Во-первых, он стремился к реалистичности показываемых космических технологий. Вместо фольги и картона, которые использовались в научной фантастике для вторжений пришельцев, были построены полноценные декорации, а модели роботов и космических кораблей были филигранно выполнены и механизированы. Была изобретена система контроля движения камеры, что позволяло снимать объекты, движущихся по одной траектории или полностью статичных, с разных ракурсов. Еще одним достижением «Звездных войн» в техническом плане стало появление хромакея. Это однотонный фон, который служит временным задним планом для снимаемого объекта, на который, впоследствии, накладывается нужный фон. Фоном здесь служили нарисованные акрилом изображения. Эффекты при сражениях лазерными мечами создавались вручную, покadroво накладывалось свечение и искры. Сам реквизит был сделан из дерева, покрытого светоотражающей краской. При атаке повстанцев на Звезду смерти были использованы записи воздушных атак Второй мировой войны. Корабли повстанцев и поверхность Звезды смерти снимали по отдельности и соединяли при монтаже, а взрывы были сделаны при помощи пиротехнических зарядов. Всего было разработано 365 спецэффектов для картины.

«Звездные войны» можно отнести к жанру «пастиш», и именно они задали на него моду. Суть этого жанра состоит в том, что произведение строится на сознательных заимствованиях, не становясь при этом плагиатом

или пародией. Пастиш опирается на кинематографический опыт зрителя, в какой-то степени строясь на штампах. Сюжет в этом случае довольно стандартный – герой-освободитель с необычными способностями борется со Злом. Лукас через образы и диалоги набрасывает сюжет так, чтобы зрителю понятно было о чем он, и больше времени уделяет на проработку персонажей и вселенной. Лукас обновил мифологию: политика пацифизма сошла на нет, Вьетнамская война и Уотрегейтский скандал подорвали доверие к государству. В мире глобализации начал терять последователей религиозный институт, но людям надо было во что-то верить. За 10 лет до выхода «Звездных войн», в мире появилась философия «нью-эйдж», которая совмещала с себе веру в сверхъестественное и движение к научной картине мира. Но у этого мировоззрения не было своих героев и мифологии. После «Звездных войн» мифологией для Америки стала популярная культура, главной составляющей которой стали фантастика и комиксы. Не смотря на то, что данная индустрия зародилась еще в 1930-е, этим синтетическим мифам не хватало уверенности. Однако, «Звездные войны» показали что фантастика может говорить на языке популярной культуры со всеми. Не смотря на то, что действие фильма находится подчеркнуто не на Земле (в отличии от своих предшественников), в нем есть то, что роднит его со множеством религий – наличие некой высшей силы. При этом, каждый религиозный институт видит отражения своих верований в этой вселенной. Например идею кармы в использовании Силы увидели буддисты, а индейцы навахо сравнили образ Оби-Вана Кеноби с духом-проводником. Фильм стал краеугольным камнем новой мифологии, не смотря на то, что раньше ярое увлечение фантастикой в любой форме выглядело маргинально. Дети, которые росли в это время, позже стали воспринимать «Звездные войны» как неотъемлемую часть культуры, а отсылки на поп-культуру во всех сферах жизни стали абсолютно приемлемыми в качестве культурного кода и перестали стигматизироваться.

После этого киностудии сразу же пустили в производство огромное количество фантастики. В течение двух лет фантастические ужасы прочно

укрепляются на экранах, хотя заметно теснятся научной фантастикой. Д. Ромеро продолжает свою серию фильмов о зомби «Рассвет мертвецов» (1978), Стюарт Розенберг продолжает тему одержимости в мистическом триллере «Ужас Аметивилля» (1978), а Брайан Де Пальма становится первым, кто снимает фильм по роману Стивена Кинга («Кэрри», 1978). В научной фантастике возвращается тема «опасности из космоса» с фильмом Ридли Скотта «Чужой» (1979). Он берет в свою основу тропы ужасов 50-ых и выводит их на уровень киноязыка Хичкока по количеству саспенса. В картине угадываются отсылки на войну во Вьетнаме, где герои попадают в незнакомую среду, и ведут «партизанскую войну» против невидимого врага. И наконец, в 1976 году, выходит «Звездный путь: Кино» - продолжение сериала 60-ых.

Одновременно с этим, студия Warner Brothers купила находящееся в упадке издательство «Detective Comics», и на расцвете кинофантастики вышел первый блокбастер про супергероя - «Супермен» (1978, Ричард Доннер). Уже сложился интерес к масштабным блокбастерам, и фильм вызвал огромный ажиотаж. Он напоминает греческий миф в американском изложении, герой должен выбирать между своим счастьем и спасением мира. Хотя «Супермен» не запустил тренд, как это сделали «Звездные войны», но он доказал что экранизации комиксов могут быть коммерчески успешными, и внес свой вклад в рождение новой мифологии. Продажи комиксов возросли и открыли дорогу популярной культуре комиксов в мир кино.

### **2.1.3. 1980-е и Золотая эра поп-культурной кинофантастики**

В 1980-ых наступил пик холодной войны между США и СССР. Две сверхдержавы со своими сферами влияния, которые практически делят мир напополам. В США подрастало поколение холодной войны. Государство всячески вмешивается в частную экономику, что негативно сказывалось на ее состоянии. Из-за этого рост уровня жизни простого населения был замедлен, что обещало привести к застою. Из-за холодной войны присутствовала

определенная степень усталости общества. Она проявлялась в апатии и из-за нескончаемой агитации и идеологического давления населения, появлялись мысли об отсутствии необходимости продолжать конфликт. Развивалась уличная преступность вследствие увеличившегося количества беспризорных подростков (в частности из-за войны во Вьетнаме). В обществе нарастало напряжение вместе с тягой к эскапизму, что и проявилось в культуре. Начался невиданный расцвет массовой культуры, появления всевозможных брендов, видеоигр, комиксов (то есть всего того, что, так или иначе, заслоняло реальные проблемы, но не решало их). Кинематограф не стал исключением. После 70ых и набора поп-культурной фантастики огромных ресурсов, США начали распространять свою продукцию на дружественные страны, одновременно возвращая доверие собственному народу. В кинематографе стали появляться картины, ориентированные на молодежную и семейную аудиторию: фантастика, комедии, боевики. Они помогали ненадолго уйти из окружающей действительности и ненавязчиво возвращали зрителей к идеалам американского общества. В свою очередь, киноленты, которые хоть как-то напоминали зрителю об общественных проблемах вне кинотеатров, не пользовались успехом. Фильмы приобретали популярность и взаимодействие со зрителем либо за счет юмористической составляющей, либо абсолютной нереалистичности происходящего на экране. Это были яркие картины, с множеством спецэффектов, экшена, приключений и юмора. Стали популярны предприимчивые, дерзкие персонажи, мыслящие нестандартно, обладающие долей хитрости и идущие к своей цели, несмотря на сомнения. Зритель сублимировал свое несовершенство через подобных персонажей, тем самым подсознательно, хотя бы на время, избавляясь от проблем. Насилие на экране сводится на нет, представляя его либо как слэпстик, либо завуалировано. В США в 1976 году был принят закон об авторском праве на культурные объекты, что разграничило создателей, потребителей и их посредников. Авторское право не позволяло интеллектуальной собственности распространяться в огромных количествах на безвозмездной основе, и плодить



аналогичные произведения. При этом, авторские права могли подлежать купле и продаже. Это затронуло и кинематограф. Студии закрепляли за собой произведения как особый брэнд, и никто другой больше не мог использовать их как объект интеллектуальной собственности без риска пойти под суд и выплатить штраф. В особом порядке авторское право могло разделяться между студиями на некоторое время, где студия-покупатель обязывалась выплатить процент от прибыли произведения.

В это время Джордж Лукас завершает трилогию «Звездных войн» фильмами «Империя наносит ответный удар» (1980) и «Возвращение джедая» (1983), но уже в роли продюсера, закрепляя их статус в кинематографе и поп-культуре. Стивен Спилберг становится главным режиссером десятилетия и выпускает фантастически-лирическую драму «Инопланетянин» (1982). Он обладал полижанровой структурой, в которой сочетались семейная комедия, религиозной мистерии и научно-фантастического триллера, став самым кассовым фильмом года. Вместе с Джорджем Лукасом он разработал сюжетную схему фильма-аттракциона, где действие представлено рядом динамичных сцен, и использовал ее в своей фэнтези-трилогии об археологе Индиане Джонсе: «Индиана Джонс в поисках утраченного ковчега» (1981), «Индиана Джонс и храм судьбы» (1983), «Индиана Джонс и последний крестовый поход» (1989). Сам Индиана Джонс становится эталонным героем своего десятилетия и занимает свое место в пантеоне поп-культуры.

Предтеча киберпанка, «Бегущий по лезвию» Ридли Скотта (1982) провалился в прокате за счет непринятия зрителями и обрел культовый статус только в 90-е. За счет мрачного антуража и философских вопросов о смысле жизни, он не особо заинтересовал зрителей. Так же особняком стоит работа Дэвида Линча «Дюна» (1984), и творчество Джона Карпентера который соединил приемы некоммерческого и студийного кино, и продолжил жанр антиутопий в фильме «Побег из Нью-Йорка» (1981) и психологических ужасов в ремейке фильма 60-ых «Нечто» (1982).

Успехи и новаторство С. Спилберга и Дж. Лукаса открыли течение «Нового Голливуда», отличавшийся современностью и новаторством в области художественных форм и внешней выразительности. Джеймс Кемерон снимает «Терминатора» (1984), продолжение фильма Ридли Скотта «Чужие» (1986), которые имели под собой социально-философский подтекст, ярких персонажей и масштабный конфликт. «Терминатор» стал одним из первых поп-культурных фильмов про путешествия во времени. Продолжил эту тему Роберт Земекис со своей трилогией «Назад в будущее» (1985-1990), первая часть которой стала самой прибыльной картиной года, а главный герой Марти МакФлай – кумиром молодежи. Марти стал символом молодого поколения восьмидесятых: школьник, дружащий с гениальным ученым, знаток популярной культуры и музыкант, переживающий путешествие во времени. Он стал своеобразным проводником саморефлексии для целевой аудитории. Так или иначе, все проблемы современности лежат в прошлом, которое в большинстве случаев идеализировано, и для того чтобы исправить ошибки прошлого в настоящем нужен новый взгляд молодого поколения, идущего в ногу со временем прогрессом. В этом случае Марти предстает в качестве нового поколения, а Док – в качестве прогресса. И их дружба на экране и влияние Марти на прошлое в лучшую для него сторону, помогает этой рефлексии. В 1988 году, Земекис выпустил другую новаторскую картину «Кто подставил кролика Роджера?» с более взрослым юмором, совмещая живую игру актеров с анимацией. Хотя это был не первый эксперимент с такой техникой (еще раньше был фильм «Мэри Поппинс» 1964 года Р. Стивенсона), он позволил закрепить традицию совмещения живых актеров и анимированных персонажей, что окажет большое влияние на развитие спецэффектов.

Жанр кинофэнтези так же обретает популярность. Одним из первых успехов в этом жанре стал фильм «Эккалибур» (1981) Джона Брумана – кинематографическое переложение легенд о короле Артуре. Тему продолжил

фильм «Конан-варвар» (1982, Джон Милиус), а культовой классикой стал «Лабиринт» (1986, Джим Хенсон), мюзикл с Дэвидом Боуи в главной роли.

Особенно подвергся реформации жанр ужасов, где под влиянием Дж. Карпентера и Дж. Ромеро возникли такие франшизы как «Кошмар на улице Вязов» Уеса Крейвена (1984) и «Восставший из Ада» Клайва Баркера (1987), которые породили одних из самых узнаваемых злодеев кинематографа, которые стали символами жанра и неотъемлемой частью поп-культуры. В жанре пародийного ужастика занял почетное место Сэм Рейми с трилогией «Зловещие мертвецы» (1981-1992). Продолжились экранизации короля ужасов Стивена Кинга, которым зачитывалась вся современная молодежь, фильмом «Сияние» (1980) Стенли Кубрика, а реплика Джека Николсона в прорубленной двери «А вот и Джонни!» и две близняшки в голубых платьях прочно вошли в популярную культуру.

В 1980-е культовым стал режиссер Тим Бертон. Его прорывной фильм «Битлджус» стал одним из первых фильмов с полижанровой структурой, совместив в себе комедию и мистический триллер. Фильм был ярким, с запоминающимися образами, использовавшим традиционные приемы, вроде покадровой анимации перевоплощений и привидений. Его авторский стиль полюбился молодежи, так как он отражал оторванность от реальности и странность нового поколения. И к началу 1990-ых годов он вернул на экраны фильмы по комиксам.

#### **2.1.4. 1990-е: Фильмы по комиксам и продолжение 80-ых**

Одно из самых важных событий поп-культурной кинофантастики в конце 1980ых стало возвращение одного из самых популярных героев на большой экран. В 1989 году выходит «Бэтмен» Тима Бертон. За счет того, что в 80ых индустрия комиксов взяла курс на серьезность и реалистичность сюжетов, «Бэтмен» Бертон был снят в похожем ключе, частично заимствуя сюжеты таких комиксов как «Убийственная шутка» Алана Мура и «Бэтмен: Год первый» Фрэнка Миллера. Продолжая традицию более раннего

«Битлджусы» (1988), он ставит «Бэтмена» в центр своей мрачной вселенной. Все его элементы были с готовностью восприняты зрителями. После просмотра трейлера люди покупали комиксы и мерчендайз с логотипом любимого героя, а создатель персонажа Боб Кейн выступил в качестве консультанта, а саундтрек написал Prince. Готэм напоминал Метрополис Фрица Ланга, а костюм стал пуленепробиваемыми доспехами, в отличие от своих тканевых предшественников. Насилие и борьба выглядели реальными, сам Бэтмен приобрел каноничную трагичную предысторию. Так же внимание было уделено антагонисту - Джокеру. Ему дали больше экранного времени, сделали жестоким психопатом под стать оригинальным комиксам и связали его предысторию с Брюсом Уэйном. Фильм поставил рекорды по стартовым сборам, и обратил внимание Голливуда в сторону комиксов.

В 90-е вера в Американскую мечту, после развала СССР и автоматической победы в Холодной войне усилилось. В то же время это была противоречивая эпоха, так как на этот период пришелся расцвет субкультур. Это повлекло за собой более разнообразное отражение идеалов и ценностей в популярной культуре. В то же время развитие Интернет-пространства стало основой для распространения в кинематографе киберпанка и развитию вопросов о взаимосвязи человека и науке, и о моральной стороне вопроса. К началу десятилетия сформировалась новая студийная система с 6 крупными конгломератами: Columbia Pictures, 20<sup>th</sup> Century Fox, Warner Brothers, Paramount Pictures, Universal Studios и Walt Disney Company, которые производили основную часть кинопроката.

После бешеного успеха «Супермена» и «Бэтмена», создатели массово обратились к экранизациям комиксов. К тому моменту комиксы больше не считались «детским» чтивом, и приобрели статус серьезной и продуманной литературы, и ориентировались уже на взрослую аудиторию. Экранизации комиксов издательств Marvel и DC существовали, но успех серии про «Бэтмена» им повторить не удалось. Что касается этой серии, то успех первого фильма сразу открыл дорогу для продолжений. Второй фильм серии «Бэтмен

возвращается» (1992) стал куда более мрачным. Антагонистов стало больше: злодей Пингвин вызывал отвращение, а Женщина-кошка провоцировала откровенной сексуальностью. Фильм не совсем подходил для семейной аудитории, поэтому Т. Бертон убрали с поста режиссеров для последующих фильмов. Не смотря на это, образ Женщины-кошки в исполнении Мишель Пфайффер стал первым среди появления женщин с суперспособностями, и довольно репрезентативным в условиях зарождающейся феминистической повестки. До этого, чуть ли не единственным культовым женским персонажем, демонстрирующей лидерские качества с сильной натурой, была принцесса Лея из «Звездных войн». И Женщина-кошка Бертон показала, что женские персонажи могут быть не только «дамами в беде» и могут постоять за себя. В последствии серию продолжил режиссер Джозель Шумахер, сняв два фильма «Бэтмен навсегда» (1995) и «Бэтмен и Робин» (1997). Он оставил находки Бертон в своих фильмах, но сделал экранную картинку более яркой, а сюжет более простым, заменив предыдущую съемочную команду. Он так же продолжил движение в сторону сильных женских персонажей (Бэтгерл, Ядовитый плющ), но сделал «Бэтмена» полноценной комедией с кривляющимися антагонистами. «Бэтмен навсегда» понравился зрителям больше, и студия дала добро на прямое продолжение «Бэтмен и Робин». Но этот фильм не принес желаемого успеха. Персонажи были плоскими и невыразительными, шутки банальными и однообразными, а эффекты смотрелись уместнее в одноименном шоу 60-ых. Фильм стабильно вошел в списки самых худших фильмов всех времен с одной стороны, но стал культовым по признаку «так плохо, что даже хорошо». А персонаж Бэтмена ушел на телеэкраны в виде мультипликационных сериалов. Один из них запустили в производство почти сразу после выхода «Бэтмен возвращается» и он перенял атмосферу Бертон, удачно сочетав его с комиксными сюжетами и графикой. В рамках сериала «Бэтмен» 1992-1995 года появились новые персонажи, которые позже закрепились и в комиксах, заслуженно став иконами популярной культуры, например, напарница Джокера – Харли Квин.

Комиксам Marvel повезло меньше. Так как правами на экранизацию комиксов DC владела студия Warner Brothers, которая являлась одной из самых успешных, то издательство Marvel переживало не лучшие времена. Популярность их изданий падала, и они вынуждены были продать права на своих персонажей различным студиям. Хотя фильмы на основе их персонажей ставили и с 60-ых, они не имели большого успеха, и тенденция продолжилась вплоть до 90-ых. В 1990-ом был выпущен фильм Альберта Пьюна «Капитан Америка». Сам персонаж считался символом США, который появился в результате военной пропаганды в 30-ых годах. Фильм был снят под занавес холодной войны, и был призван ознаменовать победу Америки над идеологическим врагом. Но попытка повторить успех «Бэтмена» провалилась, так как отсутствие реалистичности и слабая режиссерская работа вызвали недовольство у поклонников. Вышедшую через четыре года «Фантастическую четверку» Олея Сэссна ждала та же судьба. И за счет этих провалов и сократившихся продаж комиксов, компания была на грани банкротства. Комиксам Marvel вернул популярность фильм «Блэйд» Стивена Норрингтона в 1998 году. Сам по себе не известный персонаж, сыгранный звездой экшена Уэсли Снайпсом, задал планку для фильмов по комиксам и вернул интерес к образу вампира в популярной культуре. При этом фильм стал примером успеха картины о не востребовавшем герое, где большая часть зрителей не имела представления о его образе, и не могла транслировать комиксную составляющую на кино. Вместе с этим, это была экранизация первого темнокожего супергероя, что свидетельствовало о раскрепощении общества.

Супергерои на фоне неудач потеснились с экранов, а режиссеры стали обращаться к независимым изданиям и авторам. За счет развития субкультур стал популярен типаж антигероя – персонажа со своими личными целями, которых он добивается любыми путями. Фантастическая составляющая сохранялась, хотя сюжеты комиксов перерабатывались в более мягком варианте. Герой оставался симпатичным зрителю за счет внешнего образа, цели или поведения. Самыми популярными фильмами 90ых в жанре

экранизации по одноименным комиксам стали «Маска» (1994, Чак Рассел), «Ворон» (1994, Алекс Пройас), «Люди в черном» (1997, Барри Зонненфельд). И поп-культурное сообщество, уже знакомое с персонажами высоко их оценило.

Все самые популярные картины 80ых стали прочным фундаментом популярной культуры. Режиссерские имена стали культовыми и востребованными. Десятилетие на стыке веков рождало множество тем на фоне дробившейся по ценностным и моральным вопросам реальности. Наиболее плодовитым и популярным режиссером остался Тим Бертон, не смотря на финансовый провал «Бэтмэн возвращается». Он перешел в более камерное кинопроизводство и снял в 1990 году неоготическую драму «Эдвард Руки-Ножницы». Главный герой стал символом всех непонятых и странных людей, которые объединялись в субкультуры. Чуть позже, он снимает «Марс атакует!» (1996), пародийный фильм-катастрофу, где высмеивает все фильмы и штампы про инопланетян в 70ых и 80ых и вольную интерпретацию рассказа В. Ирвинга «Сонная лощина» (1999) в жанре неоготика. За счет того, что из-за «Битлджуса» и «Бэтмена» его имя было известно и любимо в поп-культурной среде, последующие его фильмы так же имели успех.

Тему угрозы, исходящей от технологий продолжил «Терминатор 2: Судный день» (1991, Джеймс Кемерон), а вход в сетевое пространство создал контекст появлению «Матрицы» (1999, братья Вачовски). «Матрица» входила в состав фильмов, снятых по комиксам, и отразила будущее направления кинематографа. Фильм использовал новые средства выразительности, такие как «слоу-мо», и показал, как нужно экранизировать экшн-комиксы.

Вопрос о контроле над природой поставил Стивен Спилберг в фильме «Парк Юрского периода» (1993). Не смотря на то, что данные картины учат с осторожностью использовать технологии, в них впервые была применена технология CGI для построения спецэффектов в кинематографическом производстве. В «Терминаторе 2» таким образом был анимирован T-1000, состоявший из жидкого металла, а Спилберг в своем фильме «оживил»

динозавров. Первопроходцем в 3D-анимации стал мультфильм «История игрушек» Джона Лассетера в 1995 году от дочерней студии Джорджа Лукаса – Pixar.

#### **2.1.5. 2000-е: 3D-эффекты и взлет супергероики**

2000-е годы начались с риска колабса мировой финансовой системы из-за несовершенства цифрового учета времени. Переход на более современную технику позволил усовершенствовать процесс выпуска фильмов. В обществе начались антивоенные движения после ввода войск в Афганистан и Ирак в 2001 и 2003 годах, и трагедии 11 сентября, и миру нужны были герои. Взяли старт общественные движения против расизма, сексизма и гомофобии, усилили свою деятельность «зеленые» организации. На политическом уровне началась борьба за социальную справедливость. За счет того, что в предыдущие десятилетия кинематограф превратился в мощнейшую киноиндустрию и смог доказать свое влияние на культуру, крупные компании начали бороться за аудиторию, производя все новый контент. Для устранения конкуренции, они скупали более мелкие студии и производства. Этому мешал антимонопольный закон, который позволял компаниям иметь не более 30% производства на рынке. Однако, у каждой из шести самых крупных студий были права на один или несколько потенциально успешных проектов, основанных на персонажах и сюжетах, уже ставших частью поп-культуры. В киноиндустрии начался настоящий бум кинофантастики всех направлений. Они заняли примерно 40% проката и умы всей современной молодежи. Студии нацелились на экранизации серий книг и комиксов, которые были наиболее популярны в поп-культурной среде. Этому способствовало развитие компьютерной графики, которые поначалу совмещались в аниматроникой, а после полностью перешли на отрисовку и рендеринг. Появилась технология Motion Capture – захват движений актера по меткам на его лице и корпусе, по которым создавался анимационный персонаж. В 2003 году в обиход вошел



трехмерный (3D) формат показа кинопроизведений в кино, что дало больший эффект присутствия по отношению зрителя к фильму.

Успех и применение компьютерной графики в «Парке Юрского периода» подтолкнул Дж. Лукаса вернуться к «Звездным войнам». С 1999 года он начал выпускать приквельную трилогию «Звездных войн»: «Скрытая угроза» (1999), «Атака клонов» (2003) и «Месть ситхов» (2005). Несмотря на популярность франшизы, эти приквелы были оценены гораздо ниже, чем оригинальная трилогия, и производство кинематографического материала по «Звездным войнам» ушло на телеэкраны на 10 лет. При этом, по вселенной «Звездных войн» выпускались анимационные сериалы, книги, комиксы и видеоигры. Вселенная постоянно пополнялась новым материалом, причем не всегда лицензированным. Поэтому, чтобы устранить путаницу в материалах была окончательно сформирована франшиза «Звездных войн». Все несостыковки и недочеты устранялись и правились.

Жанр фэнтези приобрел сразу три франшизы: «Гарри Поттер» (по романам Дж. К. Роулинг), «Властелин колец» (по романам Дж. Р.Р. Толкина) и «Хроники Нарнии» (по романам К. С. Льюиса). Так как кинопроизведения были основаны на популярных книгах, у которых уже была своя фанатская база, то они сразу стали частью поп-культуры, а у актеров, снявшихся там, произошел взлет карьеры. Соответствующие фэндомы приобрели экранное воплощение любимых книг, что расширило фанатскую базу, и показало финансовую рентабельность экранизаций книг, давно вошедших в популярную культуру.

В 2000-ых годах появились первые успешные экранизации видеоигр как одного их сегментов поп-культуры. Самые первые фильмы этой категории – «Super Mario Bros.» (1993), «Double Dragon» (1994), «Street Fighter» (1994) и еще несколько – получились слабыми и шаблонными. За счет того, что индустрия видеоигр только набирала обороты, и в своем составе содержала не-нарративные (бессюжетные игры). Они изначально не рассчитывали на большой бюджет, так что поставить на их основе приличный

полнометражный фильм было проблематично. В 2001 году на экраны выходит «Лара Крофт: Расхитительница гробниц», поставленная по одноименной видеоигре. Так как к тому моменту игровая индустрия накопила капитал, который позволил выпускать более сложные игры, то многие ее продукты уже вошли в популярную культуру и ждали экранизации. «Лара Крофт» была именно этим последствием. Фильм не претендовал на глубокие идеи, и являлся аттракционом сродни своему первоисточнику. Многие ходы заимствовались из серии про Индиану Джонса. В 2003 году выходит сиквел «Лара Крофт: Колыбель жизни», который содержал еще больше приключений, но был таким же простым как и оригинал. Но ничего более от них не ждали, а фанатскому сообществу пришлось по вкусу. Спустя год выходит одноименная экранизация серии «Обитель зла», которая по духу и сюжету близка «Чужим» Ридли Скотта и «Ночи живых мертвецов» Джорджа Ромеро. Самой успешной экранизацией видеоигр в 2000-ых годах признана «Сайлент Хилл», которая была наиболее близка к оригиналу по атмосфере и сюжетам. В целом, экранизации видеоигр не претендовали на какую-либо художественную ценность, а были сняты для того, чтобы привлечь их фанатов в кинотеатры.

Экранизациям комиксов в этом плане повезло гораздо больше. После успеха «Блэйда», долгое время остававшиеся в тени кинематографа экранизации комиксов издательства Marvel получили свое развитие. В 2000 году выходит «Люди Икс» Брайана Сингера - первый фильм одноименной серии. Одноименный комикс за авторством Стэна Ли и Джека Кирби был самым продаваемым в предыдущее десятилетие, следовательно вопрос об экранизации был решен. Команда мутантов, родившихся уже со сверхспособностями и отвергнутых социумом обществом, являлась отражением своей фанатской аудитории, как сплоченного общества молодых людей-гиков. Права на их экранизацию еще в 1990-ых перешли к студии 20<sup>th</sup> Century Fox, и студия только в 2000 году оценила их потенциал. В данном случае это история не сколько о супергероях, сколько о людях, пытающихся

найти свое место во враждебном мире. Данная концепция была куда ближе к реальности, чем концепция того же «Бэтмена». Он привнес в мир поп-культуры культового персонажа – Росомаху, сыгранного Хью Джекманом, который неизменно оставался в этой роли почти 20 лет. Росомаха не стал бы иконой поп-культуры без своего исполнителя. Множество персонажей-героинь значительно расширило целевую аудиторию и продолжило фем-тенденцию, заложенную еще Т. Бертом, через персонажей Шторм, Джин Грей, Китти Прайд и других сильных героинь. Фильм усилил фантастический сюжет драматическим содержанием. Акцент был сделан на психологии персонажей, и стал популярен не как боевик, а как психологическая драма о двух вариантах поведения маргиналов: пытаться вписаться в окружающий мир или противостоять ему. «Люди Икс» сделал упор не только на становление персонажей, а на их конфликт и взаимодействие, а сама серия в совокупности стала предтечей появления киновселенных и масштабных групповых фильмов о супергероях.

После «Людей Икс» супергеройская кинофантастика выходит в поп-культурном кинематографе на первый план. Комиксы стали популярнее и фильмов, основанных на их сюжетах становится больше. В начале 2002 года выходит «Блэйд 2», но его затмевает долгожданная экранизация комиксов о Человеке-пауке от Сэма Рейми, которая вылилась в трилогию, окончившуюся в 2007 году. После удачных мультсериалов в 1990-ых годах, студией Sony Pictures было решено перенести его на большой экран. Первый фильм трилогии был историей становления супергероя-подростка после семейной трагедии. Технология CGI позволила достоверно передать на экране способности Человека-паука и открыла дорогу множеству экранизаций комиксов Marvel. При этом, формула успеха заключалась в персонаже Питера Паркера, который был олицетворением своей аудитории – подросток-ботаник, увлекающийся наукой и проблемами в социализации, и в том, что режиссер был уже известен и любим в поп-культурной среде, за счет своей трилогии «Зловещие мертвецы». Как фанат Человека-паука, он снимал для таких же

поклонников как и он сам, что положило дальнейшую тенденцию в среде популярной кинофантастики.

После «Человека-паука» в производство выпускают еще несколько фильмов по комиксам: «Сорвиголова» (2003, М.С. Джонсон), «Халк» (2003, Э. Ли), «Женщина-кошка» (2004, Питоф), «Фантастическая четверка» (2005, Т. Стори). Они задействовали схему, представленную еще в «Бэтмене» Тима Бертона: представление главного персонажа, получение суперспособностей, появление злодея и создание центрального конфликта, решение конфликта. Однако, все эти картины были холодно восприняты зрителями, уже имеющими представление о персонажах. При этом, наиболее оцененным среди них оказался «Халк», за счет приверженности к архетипам Франкенштейна, Джекила и Хайда. При этом был дан курс на индивидуализацию целей и мотивов персонажа, его личных мотивов. За счет того, что фильм был снят именитым режиссером Энгом Ли, он получился более авторским, что пошло истории на пользу.

Итогом этих тенденций стал фильм Кристофера Нолана «Бэтмен: Начало» (2005). Стремясь сгладить провал Дж. Шумахера, творческая группа обратилась непосредственно к комиксам. Сюжет строился на графическом романе Фрэнка Миллера «Бэтмен: Год первый» и продолжал традицию становления персонажа как супергероя в первом фильме серии. Он больше похож на «Халка» Энга Ли, нежели на «Человека-паука» Рейми, так как акцентируется на личной драме героя, но при этом у него нет никаких суперспособностей. С «Человеком-пауком» его роднит выбор стоящей перед героем: обратить свою силу во благо, или жить с чувством вины. В техническом плане предпочтение было отдано операторской работе, нежели спецэффектам. Такой налет элитарности поднял супергеройскую кинофантастику на уровень выше, и вернул уважение к комиксам в целом. В 2008 вышло продолжение - «Темный рыцарь», которое сразу получило статус культового и продолжило традицию становления супергеройской фантастики как личной драмы. Этот фильм вернул на экраны амплуа Джокера (Хит

Леджер). «Темного рыцаря» по жанру можно определить больше как криминальный триллер, нежели как экранизацию. Нолан намеренно создал визуальный стиль Готэма как города, заполненного преступностью в отличие от мегаполиса, каким он представлялся в большинстве графических произведений. Джокера же представили как жуткого психопата, который не имел почти ничего общего с предыдущими воплощениями. Этот фильм вывел окончательно изменил мнение о том, что комиксы это культурный мусор, а серьезные экранизации комиксов окончательно закрепились на больших экранах.

#### **1.2.6. 2010-е: киновселенные и ремейки**

В 2010-е получило глобальное распространение понятие «социальная справедливость». Больше внимание начало уделяться всевозможным национальным и сексуальным меньшинствам. Эти же настроения просматриваются и в кинематографе. От создателей требуют репрезентацию общественных групп, проявление внимания к ЛГБТ-сообществу, «не-белым» расам и выводу женщин на ведущие роли. С ростом интернет технологий, стало требоваться огромное количество контента всех форм и направлений. Популярная культура образовала свои сетевые сообщества, интерес которого нужно было поддерживать все новой продукцией. С развитием Интернета и массовой доступности всевозможного контента, часть визуального формата перебралась в сеть. Входят в широкое использование всевозможные стриминговые сервисы, позволяющие потреблять культурный контент без скачивания по подписке (Netflix, ivi.ru). На видеосервисах выходит как оригинальный контент, изготовленный специально для него, так и заимствованный, права на показ которого приобретаются стримингом. В 2010-ых годах крупные студии продолжают поглощать более мелкие, и флагманом в этом десятилетии становится Walt Disney Studio. В 2010 году студия покупает Lucas Film и становится правообладателем «Звездных войн», в 2012

– Marvel, а в 2018 стала обладателем 20<sup>th</sup> Century Fox, чем навлекла на себя подозрения в монополизации.

В 2010-е начался расцвет фантастики сопоставимый с 1980-ми. За счет продвижения технологий и их развития, поп-культурная кинофантастика получила еще больше средств для развития визуального языка. Большие бюджеты, которые вкладывали в потенциально успешные фильмы, позволяли совершенствовать средства выразительности от механических декораций, до воссоздания новых миров и персонажей с нуля. В 2009 году фильм Джеймса Кэмерона «Аватар» окончательно закрепил 3D анимацию как обязательную составляющую фантастики, выведя ее при этом на новый уровень и новый формат – IMAX.

2010-е можно охарактеризовать как десятилетие ремейков, франшиз и продолжений. Каждая крупная студия собрала у себя несколько популярных франшиз, которые они начали расширять. Студии настолько привыкли получать прибыль с фантастических хитов, что любая оригинальная идея казалась рискованной. С одной стороны – поп-культурные фэндомы пополнялись новым поколением аудитории, с другой – продолжения или перезапуски не удовлетворяли «ветеранов». После покупки Disney прав на «Звездные войны», студия сократила Расширенную вселенную до 6 полнометражных фильмов (оригинальные и приквельные трилогии) и 3 анимационных сериала, объявив все остальные материалы (включая новеллы, комиксы и видеоигры) вне канона. Под своим руководством студия начала создавать новую вселенную «Звездных войн». В формате фильмов это продолжения оригинальной серии – «Пробуждение силы» (2015), «Последние джедаи» (2017) и «Расцвет Скайуокеров» (2019), спин-оффы – «Изгой-один» (2016), «Хан Соло» (2018), и телесериалы. Хотя все фильмы выполнены на высоком уровне, у фанатского сообщества нет единого мнения на счет них. С одной стороны, продолжение любимой истории привлекает, с другой – в угоду зрелищу создатели забывают о логике повествования.

Те же самые тенденции прослеживаются в других франшизах-продолжениях. После окончания серии о Гарри Поттере в 2011 году, студия Warner Brothers зарегистрировала бренд «Wizard world», в рамках которого анонсировали серию «Фантастические твари». Действия серии происходят за 80 лет до событий основной серии, но в том же мире, со многими знакомыми персонажами. Первый фильм «Фантастические твари и где их искать» вышел в 2019, второй, «Фантастические твари: Преступления Гриндевальда» в 2018. Не смотря на то что первый фильм завоевал любовь и заставил создателей вместо планируемой трилогии снять 5 частей, второй вызвал множество вопросов и недоумений касательно сюжета и сценарных деталей. Во франшизах «Чужой», «Терминатор», «Планета обезьян» и других существует те же проблемы. Дело в том, что фанатская аудитория гораздо более серьезно относится к объектам своей любви, нежели сами создатели. Их цель – создать аттракцион, который заинтересует зрителя и принесет прибыль, и в этой попытке они могут не разбираться досконально в своем предмете, в отличие от фанатов, для которых фэндом – важная часть жизни. Создатели включают в продолжения отсылки на остальные составляющие их вселенных, однако эти отсылки не вписываются в канон порождая еще большую путаницу. Фанаты же, подразумевая, что раз создатели взялись за эту область, будут так же бережно к ней относиться, и, не желая свыкнуться с действительностью, строят теории и находят оправдания.

Поиск новой аудитории подразумевает не только расширение различных поп-культурных франшиз, но и перезапуск существующих. Во-первых, студии могут продвигать ремейки как составляющую оригинальной серии, но происходящей в другой реальности (например фильмы серии «Звездный путь» с 2009 года, или «Новый Человек-паук» 2012 и 2014 годов). Персонажи остаются те же, но меняются незначительные детали их происхождения или становления, а далее идет новая история. Другой вариант – перезапуск истории с тем же персонажем, но с другим сеттингом, атмосферой и рекастом главного актера («Безумный Макс: Дорога ярости» 2015). В третьем случае – история

остается той же (что более характерно для экранизаций литературных произведений), но меняется подача («Оно» 1990 и 2017 годов, «Зловещие мертвецы» 1981 и 2013). В любом случае, успех зависит только от идеи создателей и исполнения.

В то же время появляется такое понятие как «игровой ремейк». За счет того, что после персонажей Джокера («Темный рыцарь») и Локи («Тор», «Мстители») типаж интересного и фактурного антагониста стал популярен и востребован, в Disney решили развивать эту тему далее и сделать сольный фильм об известном злодее из собственных персонажей. После проведения опроса на предмет самого колоритного негодяя среди произведений студии выбор мал на ведьму Малифисенту из «Спящей красавицы» (1959). Фильм стал переосмыслением истории, сместив фокус на предысторию Малифисенты, сделав ее антигероиней вроде Женщины-кошки вместо злодейки. Картину оценили благосклонно, что открыло дорогу другим игровым ремейкам. Из плюсов такой стратегии можно назвать привлечение к произведениям Disney нового поколения зрителей и переосмысление любимых историй («Золушка» 2015, «Дамбо» 2019), из минусов – порой практически покadroвое воспроизведение оригинала («Книга джунглей» 2016, «Красавица и Чудовище» 2017).

## **1. Феномен киновселенных**

В начале 2000-ых годов, когда у Marvel практически не осталось прав на экранизации собственных произведений, предприниматель Дэвид Майзел, ставший в верхушке компании, предложил совершенно иную модель действия в кинобизнесе. Он предложил попробовать самостоятельно заниматься выпуском кинопродукции по своим произведениям, контролируя весь творческий процесс. В 2007 году они запустили в производство фильмы по некоторым своим произведениям. Это были малоизвестные и не популярные персонажи: Тор, Халк и Железный человек. В 2008 году вышел первый фильм под контролем Marvel – «Железный человек» Джона Фавро. Сам персонаж –



Тони Старк, является промышленником, ориентирующимся на военные разработки, однако, получив ранение в горячей точке, переосмысливает свой образ жизни и создает механизированный костюм для защиты людей и становится супергероем. Сама история во многом схожа с историей «Бэтмена» Кристофера Нолана. Фильм вышел очень своевременно, под занавес американских вторжений в Иран и Афганистан. За счет звездного состава (Роберт Дауни Мл., Джеф Бриджес, Гвинет Пелтроу и т.д.) фильм привлек внимание публики и стал первым успехом Marvel Studios в самостоятельном кинопроизводстве. Далее был «Невероятный Халк» (2008, Луи Лeterье), и «Железный человек 2» (2010, Джон Фавро).

В 2011 году Marvel выкупили Walt Disney, и в том же году выпустили фильм «Тор» (Кеннет Брана) тоже о недостаточно известном персонаже. В отличие от предыдущих фильмов, завязанных на реальности, экранизация комиксов о Торе подняла занавес над сверхъестественным миром, возвращая мифологическую тему в популярную культуру. Следующим фильмом стал «Первый Мститель» («Капитан Америка», 2011, Джо Джостон) о старейшем супергерое компании, одном из символов Америки. Фильм рассказывает историю его происхождения в то время, когда он был создан (в буквальном смысле как персонаж в реальном мире, и как супергерой в контексте фильма и комикса). У каждого из этих персонажей – Тони Старка, Стива Роджерса, Брюса Бэнера и Тора, присутствовал личный конфликт, дилемма самоидентификации. Поэтому эти фильмы были тепло восприняты публикой, которая росла вместе с этими героями, и новым поколением поп-культурных фанатов, которых привлекли отличная постановка, яркая картинка, неоднозначные персонажи и талантливые актеры. А вышедший в 2012 году фильм «Мстители», который объединил всех презентованных героев в одну команду, отражающую угрозу планетарного масштаба, ознаменовал успех многоплановой стратегии кинопроизводства, которая получила название «Кинематографическая вселенная Marvel». Эта стратегия подразумевала, что каждый фильм серии потянет за собой еще несколько, а контракт актеров

предусматривал их участие в нескольких фильмах в роли одного и того же персонажа. Студия по новому подошла к экранизациям поп-культурной фантастики, сосредоточившись на супергероике. Если до старта киновселенной каждый режиссер предлагал свое видение известной истории, то Marvel Studios под эгидой Disney продвигал в своей серии единую концепцию. При этом, это фильмы-аттракционы, главной целью которых является развлечение. Следовательно, руководящие посты не предлагаются режиссерам, которые имеют свой собственный узнаваемый стиль, который не вписывается в общее видение проекта. Производство картин о супергероях, в свою очередь разделяется на фазы. Фазы в своем составе имели несколько сольных фильмов об определенных супергероях, а к концу объединяли их в одном сражении.

Соединение персонажей разрозненных серий в одну команду – еще один прием, пришедший непосредственно из комиксов. Сюжетные линии персонажей были выстроены таким способом, что они пересекались в одной точке, где происходило действие кроссовера. В киновселенной Marvel работают по тому же принципу. В каждый фильм вставляют сюжетный крючок, смысл которого раскрывается в другом фильме. К примеру, в «Торе» нам мельком показывают, что Локи находится в союзе с читаури. В «Мстителях» они являются той самой угрозой планетарного масштаба, вторгнувшейся на землю в результате действий Локи по присвоению Тесеракта. В свою очередь, первое появление Тесеракта было в «Первом Мстителе», где его захват у нацистов был миссией Капитана Америки. Этому так же способствуют сцены после титров, давая намеки на следующие фильмы серии, или имеющие юмористический характер. Таким образом, все сюжетные линии первой фазы сошлись в «Мстителях». А поп-культурная супергеройская кинофантастика вошла в мейнстрим.

После успешного старта Кинематографической вселенной Marvel, которая к 2020 году содержит 3 фазы, включающих в себя 24 полнометражных фильма, 5 короткометражных лент и 12 сериалов, все крупные студии

занились разработкой своих киновселенных и глобальных франшиз. На данный момент у Warner Brothers есть киновселенная DC (Detective Comics) с перезапусками таких фильмов о Супермене, Бэтмене и Лиге Справедливости. В 2013 году вышел их первый фильм «Человек из стали» (Зак Снайдер) который перезапустил серию о Супермене. На волне успеха серии о Бэтмене К. Нолана было решено включить этого персонажа в серию о Человеке из стали и на этой основе делать свою киновселенную. Начать предстояло с фильма «Бэтмен против Супермена: на заре справедливости» (2016), продолжить фильмами о команде суперзлодеев «Отряд самоубийц» (2016), сольным «Чудо-женщина» (2016), и соединить их в «Лиге справедливости» (2017). Авторы предложили нигилистический взгляд на киновселенную, поместив персонажей в ситуацию, где на победу мало шансов. Однако в стремлении сделать оригинальный сеттинг, создатели забыли о сущности персонажей. Не смотря на конфликт между Бэтменом и Суперменом в комиксах, они нередко показываются как товарищи, две противоположные стороны борьбы за справедливость, где один не боится запачкать руки если необходимо. В начале киновселенной DC попытка сделать их противостояние как сражение человека с Богом была обречена на провал, так как Зак Снайдер не дал персонажам развития (особенно это касается Бэтмена) а погрузился в мир метафор, которые никак не оправдывались сюжетно, так как о мотивации героев просто рассказали несколькими репликами. Сами главные персонажи отличаются друг от друга только костюмами. Впоследствии, они попытались исправить ошибку в «Отряде самоубийц», однако, не смотря на яркую картинку и интересных персонажей фильм слишком явно напоминал «Стражей галактики» (2014) от Marvel, и изобиловал сюжетными дырами. Снова, не понимая сущности персонажей, создатели обрекли фильм на творческий провал. Ситуация исправилась с выходом «Чудо-женщины» (2016, Петти Дженкинс), где DC представили на большом экране первый сольный фильм о супергероине (в свою очередь у Marvel были первые чернокожие супергерои «Блэйд» (1998) и «Черная пантера» (2018)). Этот фильм стал

первой успешной поп-культурной фантастической кинокартиной с женщиной в главной роли, что имеет огромное культурное значение. «Черная пантера» и «Чудо-женщина» имеют огромное культурное влияние. Они доказали что через поп-культурную кинофантастику можно и нужно говорить о социальных проблемах, и это будет вписываться общий канон сюжета. Однако, несмотря на колоссальный успех киновселенной Marvel, не стоит предполагать, что современной популярной культуре необходимы киновселенные в целом. Хотя обычные многосерийные фантастические франшизы теперь выглядели не столь внушительно, это не значит, что им пойдет на пользу превращаться в киновселенные. Самое главное в киновселенных – четкое понимание того, куда создатель хочет привести общую историю. Она должна сквозить через все фильмы, подходя к логическому завершению. У вселенной Marvel это Камни бесконечности, которые фигурируют практически во всех фильмах серии, развитие персонажей и технологий которые окажут влияние на исход истории. Все они сходятся в двух больших кроссоверах: «Мстители: Война бесконечности» (2018) и «Мстители: Финал» (2019).

Кинопроизведение «Мстители: Финал» (2019) Энтони и Джо Руссо стал пиковой точкой развития поп-культурной кинофантастики на данный момент. Этому есть несколько объяснений. Во-первых, это ключевая точка в Кинематографической вселенной Marvel – беспрецедентного проекта, с которым по своему составу может соперничать только вселенная «Звездных войн». Во-вторых, это второй по кассовым сборам фильм, который на момент 30 июня 2019 года вплотную подходит к самому прибыльному фильму - «Аватару» (2009) Джеймса Кемерона<sup>52</sup>. Его значение для поп-культурного сообщества настолько велико, что когда 19 июня 2019 года объявили о специальном показе расширенной версии после основного проката, содержащим обращение Энтони Руссо к поклонникам, две вырезанные сцены и последние интервью Стэна Ли, фанаты не раздумывая купили билеты. Он

---

<sup>52</sup> Box Office Mojo [Электронный ресурс]: Avengers: Endgame // Box Office Mojo. – Режим доступа: <https://www.boxofficemojo.com/movies/?id=marvel2019.htm>

содержит в себе все развитие поп-культурной кинофантастики. От «Звездных войн» - пришельцев из других миров и противостояние космическому диктатору, от «Назад в будущее» - путешествие во времени, от «Людей Икс» - сложное взаимодействие персонажей. Практически целое поколение выросло на фильмах Киновселенной, сюжеты которых вели к данной кульминации. Marvel попрощались в два флага своей вселенной – Капитаном Америкой и Железным человеком, иконами современной поп-культурной кинофантастики. С таким завершением истории и вводом новых героев поп-культурному сообществу придется привыкать к новым героям и новым сюжетам.

Зимой 2019 года на экраны выходит последняя часть новой трилогии «Звездных войн» - «Расцвет Скайуокеров». После окончаний двух своих крупных сюжетных арок, студия Walt Disney временно приостанавливает свою бурную деятельность касательно данных вселенных. В конце 2019 они планируют запустить свой стриминговый сервис Disney+ и развивать «Звездные войны» и киновселенную Marvel на его базе. Если проанализировать анонсы на ближайшие 5 лет, в поп-культурной кинофантастике не будет наблюдаться ажиотажа, какой вызвали «Звездные войны: Пробуждение силы» как продолжение франшизы спустя 10 лет после окончания неудачной приквельной трилогии, и «Мстители: Финал». Постепенно, поп-культурная кинофантастика перейдет в Интернет-пространство в виде сериалов, пока не появится новое поколение поклонников, которое необходимо будет завоевывать.

## **2.2. Сравнение произведений «Бэтмен» (1989, Тим Бертон) и «Темный рыцарь» (2008, Кристофер Нолан)**

Для того чтобы понять, как изменилась поп-культурная кинофантастика в двух пиках ее развития и популярности – в 1980-х и в 2000-х – необходимо сравнить самые популярные сольные картины про одного из символов популярной культуры – Бэтмена. Оба фильма вывели на новый уровень

фильмы по комиксам как одной из главной составляющей поп-культурной кинофантастики. Оба были темными, резкими, и балансировали на грани между приключениями и серьезными дилеммами. И оба являются продуктом своего времени и являются пиковыми точками для каждого периода. Чтобы выделить основные черты, сделавшие этот фильм культовым для своего времени, необходимо сравнить их в соответствии важнейших составляющих.

- Главный герой

В «Темном Рыцаре» главную роль играет Кристиан Бейл, который известен своими сложными перевоплощениями для главных ролей. От похудения до состояния дистрофии в «Машинисте» (2004, Брэд Андерсон) до набора 20 кг для роли Дика Чейни («Власть» 2018, Адам МакКей). Исходя из контекста фильма, выбор главного актера оказывается не случайным. Бейлу необходимо играть различные ипостаси Брюса Уэйна – студента, изгоя, воина, миллионера и самого Бэтмена. Каждая имеет свой характер и модель поведения, проистекающая одна из другой. Через данные перевоплощения отражается краткая история его становления как одинокого ночного мстителя. Он создает впечатление загадки, по нему сразу видно, что он чем-то озабочен и что у него есть тайна. Он одинок и нуждается в человеческой поддержке со стороны.

Что касается «Бэтмена» Тима Бертона, где Брюса Уэйна играет Майкл Китон, то никто не видел этого актера в данной роли. Фанатское сообщество протестовало против решения режиссера, однако этот факт играет в его пользу. Как Китона не видели в роли Бэтмена, так, как это ни парадоксально, в его Брюсе Уэйне в контексте тоже не видят Бэтмена. Если Кристиан Бейл показывает, что Уэйн – тоже человек, и эмоции ему не чужды, Китона в этой ипостаси не показывает эмоции явно, сдерживает их. Что касается ипостаси Бэтмена – все наоборот. Для Бэтмена Бертона борьба с преступностью не просто необходимость, а высвобождение эмоций и внутренней боли, которую он сублимирует через бой. При этом, четко разграничивается где Брюс Уэйн, а

где его альтер-эго. Для Бэтмена Нолана в борьбе состоит его долг перед собой, родителями и обществом. Он серьезен, не может расслабиться, и это характерно для обеих ипостасей. Причем это проявляется даже в его голосе – нарочито глухая, пафосная интонация. Брюсу Уэйну в «Темном рыцаре» неуютно ни в роли миллионера, ни в роли Бэтмена, в то время как Бэтмен Бертон чувствует уверенность всегда и знает, что поступает правильно. У Бэтмена Нолана присутствует кризис самоидентификации, он подсознательно чувствует неуверенность в своих силах и не всегда знает, как поступить правильно. Китону нет необходимости кричать на преступника, пугает его своей уверенностью и репутацией. Бейлу необходимо убеждать самого себя в своем превосходстве через напряжение, крики и давление.

- Антагонист

В обоих фильмах главным антагонистом выступает каноничный архивраг Бэтмена – Джокер. Он является его полной противоположностью, олицетворением хаоса, то Джокер – смеха. Но в данной паре значения диаметрально меняются, и страх на стороне спокойствия, а смех – деталь преступления.

В оригинальных комиксах Джокер – человек без личности и прошлого, не смотря на интерпретации. Бертон дал своему предысторию, созвучную с сюжетом графического романа «Убийственная шутка» Алана Мура, где рассматривается один из вариантов появления Джокера. В этом контексте Бэтмен сам создает своего главного врага, сбрасывая ненароком того в чан с химикатами, из-за которых он сходит с ума и становится клоуном преступного мира с вечной улыбкой на лице, своеобразной иронией над вечно серьезным противником. У Бертон Джокер, роль которого играет Джек Николсон – авторитет преступного мира еще до попадания в химикаты, разница лишь в том, что теперь его цель – не просто материальное обогащение и власть, а разрушение общества. Он действительно выглядит как классический клоун с присущими ему атрибутами, только теперь они превращены в оружие.

Джокер Нолана, в исполнении Хита Леджера, появляется из ниоткуда, и своей целью ставит приведение общества в состояние анархии. Он непредсказуем, ему не нужны власть и деньги, он – воплощение первобытного хаоса. Он забавен, но в то же время пугающий. Он сочетает в себе черты оригинального злодея из комиксов и своих кинопредшественников. Джокер Николсона скорее жуткий, он отталкивает своей неестественной застывшей улыбкой, что отражает его «механическое» преображение. Джокеру Леджера улыбкой служат макияж и шрамы, формирующие «улыбку Глазго». Они смотрятся более естественно, что дает намек на то, что его становление Джокером заняло какое-то время, хотя зрителю этот момент не проясняется, а сам Джокер рассказывает разные версии его травмы. В отличие от Бэтмена-Бейла, Джокер-Леджер не рефлексировал над собой, он плывет по течению. Он вызывает Бэтмена на открытый поединок, тогда как Джокер-Николсон просто развлекается, и не думает вступать в открытый конфликт с противником.

В фильме Бертон зритель знает все о Джокере, но мало что о Бэтмене. У Нолана все наоборот. Таким образом, Джокер Нолана получается более выразительным и интересным, тогда как Бертон таким образом выделяет Бэтмена. Бертон делает упор на решении проблемы через протагониста, Нолан обращает внимание на саму проблему. В первом случае смысл противостояния можно объяснить как «мы сами порожаем своих демонов и боремся с ними», во втором – «мир враждебен и мы боремся с ним».

- Персонажи второго плана

В любой хорошей картине, главный герой раскрывается через взаимодействие с персонажами второго плана. Основными типажными в обоих фильмах являются любовный интерес, комиссар Гордон, и дворецкий Альфред. В фильме Бертон персонаж Вики Вейл (Ким Бейсингер) низведена до архитипа «девушка в беде». Она похищается главным злодеем, чтобы ослабить героя. Иной сюжетной функции она не несет. Что касается Рейчел (Мегги Джилленхолл) в «Темном рыцаре», то она представлена как сильная и



умная девушка, но не отвечающая взаимностью Брюсу. Она так же исполняет роль «девушки в беде», однако здесь она погибает из-за выбора, который делает Бэтмен – спасти ее или Харви Дента. В случае Нолана у Бэтмена стоит выбор – спасти надежду города ради всеобщего блага, или любимую, поставив Готэм перед лицом разбушевавшейся преступности. У Бэтмена Бертон не такой дилеммы. И если в его фильме все заканчивается хэппи-эндом, то у Нолана Бэтмен становится изгоем, не сумев избавить Харви от превращения в Двумаского и взяв на себя вину за его смерть.

Альфред в обоих вариантах предстает в виде верного друга и наставника, за исключением того, что версия Майкла Кейна («Темный Рыцарь») несколько жестче и нравоучительнее по характеру. Он подталкивает своего Бэтмена к решениям, которые ему не хочется принимать. Комиссар Гордон в исполнении Гэри Олдмана так же является поддержкой Бэтмена. Он верит, что он поступает правильно, и принимает решения во благо города. Бэтмен-Китон, напротив, знает, что он один, и никто ему не даст совет, как поступить правильно. Он уверен в своих силах, и поэтому мало нуждается в поддержке.

- Экшен-сцены

Одной из самых важных составляющих любого поп-культурного приключенческого фильма являются экшен-сцены. У Бертон они довольно стандартны, сняты не более чем с двух статичных ракурсов. Это объясняется недостаточным техническим оснащением в то время. «Темный рыцарь» за счет того, что операторское оборудование за 10 лет продвинулось наперед не имеет этого недостатка. Он снимается в масштабных локациях, быстр и увлекателен. С другой стороны, в фильме Бертон бои более персонализированы, тогда как у Нолана они производят впечатление эпического поля битвы.

- История

Истории «Бэтмена» и «Темного рыцаря» абсолютно различны. Фильм Бертон более размеренный по темпу и фокусируется на взаимоотношениях персонажей. Это делает его Бэтмена человеком, который сам вершит судьбу, и это отражается через причинно-следственные связи. Он разбирается с проблемами по мере их поступления, четко и последовательно. Фильм Нолана постоянно находится в динамике. Проблемы вытекают одна из другой, персонажам необходимо постоянно анализировать ситуацию, так как из-за большого количества экранного действия легко потерять нить сюжета. Нолан всегда держит персонажей в напряжении, не давая им расслабиться, делая стоящие задачи еще сложнее для решения. Бэтмен Бертон – настоящий, прирожденный супергерой, который уверенно и последовательно решает задачи по спасению города. Это похоже на путешествие из пункта А в пункт Б. Бэтмен Нолана – обычный человек, который взял на себя ответственность за весь город, но так как у него нет никаких сверхъестественных сил, ему приходится довольствоваться умом и техническим оснащением. Из-за этого он не совсем уверен в себе, задается вопросами о правильности своего выбора. Ему, как и любому человеку нужна поддержка и совет, чтобы сохранить спокойствие жителей Готэма от надвигающегося хаоса.

Вывод:

На примере пиковых фильмов поп-культурной кинофантастики своего времени, «Бэтмен» (1989, Тим Бертон) и «Темный рыцарь» (2008, Кристофер Нолан), можно выделить основные черты для фильмов подобного жанра. В 1975-1990 годах для поп-культурной фантастики была характерна моножанровая структура, с прямым повествованием. Главный герой, условно говоря, двигался из одной точки в другую, четко по сюжетной линии. Характерной чертой главного персонажа являлась своеобразная идеальность, которая импонировала зрителю и однозначно разделяла протагониста и антагониста. Действие было ярким за счет колоритных персонажей, подобранных в соответствии с базовыми архетипами для более упрощенного понимания кинопроизведения.

Фильм «Темный рыцарь» окончательно сформировал иной канон поп-культурной кинофантастики. Главный герой – прежде всего человек, который вместе с силой принял на себя большую ответственность. Чтобы решить проблему, ему нужно обдумать ее со своей моральной и идеалистической точки зрения. Перед героями ставятся непростые задачи, решения которых повлияют на тех, кого он хочет защитить. Это отражается за счет полижанровой структуры, в которую часто входят драма и триллер, динамичности действия и диалоговой составляющей. Личность героя раскрывается через взаимодействия с персонажами второго плана, делая их более сложными.

## **ЗАКЛЮЧЕНИЕ**

Данное исследование посвящено изучению специфики поп-культурной фантастики 1975-2010-ых годов, в частности определению сущности популярной культуры и входящего в его состав кинематографа, выявлению особенности развития кинофантастики, и анализу двух пиковых кинопроизведений периода. В первой главе «Определение и специфика кинофантастики в популярной культуре» была решена проблема определения сущности и развития популярной культуры, а также была рассмотрена тема кинофантастики. Во второй главе «Анализ поп-культурной кинофантастики с

1975-2010-ых годов» были проанализированы периоды по десятилетиям, выделены основные черты поп-культурной кинофантастики каждого периода, происходившие в нем изменения, и анализ двух произведений, воплотившие в себе черты двух пиковых периодов развития поп-культурной кинофантастики. На примере двух кинопроизведений «Бэтмен» Т. Бертон и «Темный рыцарь» К. Нолана было установлено, что специфика поп-культурной кинофантастики зависит от изменяющихся вкусов, потребностей и социокультурной среды аудитории. Производство фильмов предполагает нацеленность на финансовую выгоду и привлечение все новой аудитории при помощи нестандартных и новых художественных стратегий. С развитием науки и техники развивается и сама поп-культурная кинофантастика, а с появлением новых методов ее распространения, растет количество ее потребления. В конце концов идеи затухают, и определенный поп-культурный феномен либо забывается, либо остается в первоначальном виде. С появлением нового поколения аудитории необходимо познакомить его с традиционным продуктом, но адаптированным под них в соответствии с реалиями современности. Таким образом, поп-культурная фантастика развивается, основываясь на прошлых течениях, при этом вводя новые переменные в соответствие с течением времени.

На протяжении всей истории поп-культурной фантастики она прошла путь от маргинальной культуры, до основы поп-культуры в целом. Так как в любом культурном явлении существуют свои взлеты и падения популярности направлений и жанров, то пиковые точки развития поп-культурной кинофантастики можно представить таким образом:

- 1890-1950-е: Формирование кинематографа как объекта поп-культурной фантастики. Адаптация литературных жанров через язык кино. Доминируют ужасы, мистика, сказки;
- 1968 год: «2001 год: Космическая одиссея» Стенли Кубрика – вывод научной кинофантастики в разряд искусства;
- 1975 год: «Челюсти» Стивена Спилберга – появление понятия «блокбастер»;

- 1979 год: «Звездные войны: Новая надежда» Джорджа Лукаса – установление поп-культурной кинофантастики;
- 1985 год: «Назад в будущее» Роберта Земекиса – популяризация кинофантастики для семейной аудитории;
- 1989 год: «Бэтмен» Тима Бертона – первый успешный полнометражный фильм по мотивам комиксов. Ввод в поп-культурную кинофантастику экранизаций комиксов;
- 1999 год: «Матрица» братьев Вачовски – совмещение экранизации комиксов с метафорическими высказываниями, при использовании новейших спецэффектов, рождение нового визуального языка кинофантастики;
- 2000 год: «Люди Икс» Брайана Сингера – первая психологическая драма супергеройской кинофантастики;
- 2008 год: «Темный рыцарь» Кристофера Нолана – закрепление серьезных экранизаций фантастических комиксов как самого востребованного пласта поп-культурной кинофантастики;
- 2012 год: «Мстители» Энтони и Джо Руссо – установление киновселенных;
- 2019 год: «Мстители: Финал» - самый масштабный проект в истории поп-культурной кинофантастики.

Каждый из данных фильмов привнес что-то новое в сферу поп-культурной кинофантастики, сделав ее самой востребованной областью популярной культуры.

## СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Традиция // Философский энциклопедический словарь. М., 1983. С. 253.
2. Соколов К. Б. Субкультурная стратификация и городской фольклор // Традиционная культура. 2000. № 1. С. 14.
3. Захаров А. В. Традиционная культура в современном обществе // Социологические исследования. 2004. № 7. С. 105–115.
4. Народная культура в современных условиях. М., 2000. С. 15-18
5. Злобин Н. С. О достоинствах метода «статизации» // Культура и общественный прогресс. М., 1980. С. 25.
6. Михайлова Н. Г. Народная культура //Культурология. XX век. Энциклопедия. В 2 т. Т. 2. СПб., 1998. С. 70.
7. Михайлова Н. Г. Народная культура //Культурология. XX век. Энциклопедия. В 2 т. Т. 2. СПб., 1998. С. 17.
8. Каргин А. С. Народная художественная культура. М., 1977. С. 18.
9. Newsletter / Published by Nordic institute of folklore. Turku, 1987. № 1. P. 8.  
(в рамках совещания правительственных экспертов по сохранению фольклора при ЮНЕСКО, Париж, 1 марта 1985г.)
10. Чистов К. В. Фольклор // Культурология. XX век. Энциклопедия. В 2 т. Т. 2. СПб., 1998. С. 303.
11. Тарасова М.В., Коммуникативные основы художественной культуры / М.В. Тарасова, В. И. Жуковский. Красноярск: СФУ, 2012. – 360с.
12. Марксистско-ленинская эстетика: учеб. пособие для вузов. / Л. В. Алехина, В. Р. Аронов, М. Н. Афасижев [и др.] ; под ред. М. Ф. Овсянникова. М., 1983. С. 360.
13. Чистов К. В. Фольклор // Культурология. XX век. Энциклопедия. СПб., 1998. С. 305.
14. Костина А. В. Традиционная культура: к проблеме определения понятия / Информационный гуманитарный портал «Знание. Понимание. Умение» / №4, 2009 - Культурология.

15. Костина А.В. Традиционная, элитарная, массовая культуры: К проблеме определения понятий // Костина А.В. Соотношение традиционности и творчества как основа социокультурной динамики. – М. ЛИБРОКОМ, 2010. – С. 17-46.
16. José Ortega y Gasset. La rebelión de las masas. 1930.
17. Robertson D. S. The information revolution // Communication Pres. N. Y., 1990. ≈ V. 17. N2. P. 235–254.
18. Ракитов А. И. Новый подход к взаимосвязи истории, информации и культуры: пример России // Вопросы философии. 1994. № 4. С. 14–34.
19. Белл Д. Грядущее постиндустриальное общество: Опыт социального прогнозирования. М., 1999. С. LXXXVI–CXLIV.
20. Toffler A. The Adaptive Corporation. Aldershot : Gower, 1985.
21. Липовецки Ж. Эра пустоты. Эссе о современном индивидуализме. С. 161–165.
22. Hicks J. Wealth and Welfare. Oxford, 1981. P. 138–139.
23. Тоффлер Э. Третья волна. М., 1999. С. 265.
24. Дилигенский Г. Г. Историческая динамика человеческой индивидуальности // Одиссей. М., 1994. С. 98.
25. Костина А.В. Тенденции развития культуры информационного общества: анализ современных информационных и постиндустриальных концепций / Информационный гуманитарный портал «Знание. Понимание. Умение»/ №4 2009 – Культурология
26. Соколова Н. Л. Популярная культура в парадигме Cultural Studies и философской эстетике // Изв. высш. учеб. заведений. Поволж. регион. Гуманитар. науки. - 2010. - № 3 (15). - С. 62-69.
27. Кэндо Т. Досуг и популярная культура в динамике и развитии // Личность. Культура. Общество. 2000. Т.2 Вып. 1 (2)
28. Хезмондалш Д. Культурные индустрии [Текст]/ пер. с англ. И. Кушнаревой; под науч. ред. А. Михалевой; Нац. исслед. ун-т «Высшая

- школа экономика». – 2 изд. – М. : Изд. дом Высшей школы экономики, 2018. – С. 14-37
29. Gienow-Hecht J. Shame on US? Academics, Cultural Transfer, and the Cold War. A Critical Review. // Diplomatic History. — 2000. — Summer. — Vol. 24. — № 3.
30. Cohen P.M. Silent Film and the Triumph of the American Myth // Oxford University Press, 2001. P. 58-65
31. Brogan D. W. The Problem of High Culture and Mass Culture // Literary taste, culture and mass communication. Culture and mass culture. Vol. I. Cambridge, 1983. P. 194
32. Gans H. Popular Culture and High Culture. An Analysis and Evaluation of Taste. N. Y., 1974. P. IX
33. Hazard P. D. The Public Arts and the Private Sensibility // Literary taste, culture and mass communication. Culture and mass culture. Vol. I. Cambridge, 1983. P. 133.
34. Рахимова М.В. О популярной культуре США / Информационный гуманитарный портал «Знание. Понимание. Умение» / №4, 2008 – Культурология
35. Browne R. B. English Literature Departments... P. 11.
36. Хоруженко К. М. Культурология. Энциклопедический словарь. - Р - н - Д., 1997. С. 198
37. Хилько Н. Ф. Художественно-эстетические возможности аудиовизуального творчества // Транснациональные проблемы культуры XXI в. - Краснодар, 2002. С. 176
38. Марголит Е. Я. Советское киноискусство. Основные этапы становления и развития: Учебное пособие. М., 1988. С. 4
39. Арышева А. С. Кинематограф в массовой культуре: от тиражирования лубка к работе с архитипом и мифом. / Театр. Живопись. Кино. Музыка. – Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение



высшего образования «Российский институт театрального искусства - ГИТИС», 2017. С. 137-139

40. Леблон Г. Психология народ и масс. СПб., 1995.
41. Фрейд З. Психология масс и анализ человеческого «Я» [Group Psychology and the Analysis of the Ego]. Малое собрание сочинений – СПб., 2012. С. 805
42. Марголит Е. Я. Советское киноискусство. Основные этапы становления и развития: Учебное пособие. М., 1988. С. 4
43. Лиотар, Ж.-Ф. Постмодерн в изложении для детей [Текст] : письма, 1982-1985 / Ж.-Ф. Лиотар ; пер. с фр., примеч. и общ. ред. А. В. Гараджи ; [Рос. гос. гуманитар. ун-т, Ин-т «Рус. антропол. шк.».]. - Москва : Рос. гос. гуманитар. ун-т, 2008. - 145 с.
44. Кожемякин, Е. А., Манохин, Д.К. Семиотические аспекты массовой культуры / Е. А. Кожемякин, Д. К. Манохин // Культура и текст. - 2013. - № 1 (14). - С. 115-131.
45. Манохин, Д. К. Киносемиозис в массовой культуре [Электронный ресурс] / Д. К. Манохин // Современный дискурс-анализ : электрон. журн. - 2013. - № 7. - С. 12-15. - Режим доступа: <http://discourseanalysis.org/ada7.pdf>.
46. Комм, Д. Е. Формулы страха [Текст] : введение в историю и теорию фильма ужасов / Д. Е. Комм. - Санкт-Петербург : БХВ-Петербург, 2012. - 222 с. - (Лаборатория творчества). С. 8.
47. Тяжлов Я.И. Базовые риторические комплексы массового кинематографа. Научные ведомости Белгородского государственного университета. Серия: Гуманитарные науки. 2016 – С. 128
48. Eco Umberto. Casablanca: cult movies and intertextual collage. In: Eco U. Travels in Hyperreality. Picador, 1987
49. Кузнецов В.Ю. Философия фантастики. К постановке проблемы / Журнал «Философия и общество» №1, 2010. – С. 132

50. Box Office Mojo [Электронный ресурс]: Avengers: Endgame // Box Office  
mojo. — Режим доступа:  
<https://www.boxofficemojo.com/movies/?id=marvel2019.htm>

Федеральное государственная автономное  
образовательное учреждение  
высшего образования  
«СИБИРСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»  
Гуманитарный институт  
Кафедра культурологии

УТВЕРЖДАЮ  
Заведующий кафедрой  
 Н. П. Копцева  
«11» 07 2019 г.

**БАКАЛАВРСКАЯ РАБОТА**

50.0301 Искусство и гуманитарные науки (кино и видео)

СПЕЦИФИКА ПОП-КУЛЬТУРНОЙ КИНОФАНТАСТИКИ 1975-2010-Х  
ГОДОВ

Руководитель

  


канд. философ. наук, доцент Резникова К.В

Выпускник

Сальникова К.А.

Красноярск 2019